MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成5年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第8号通巻第90号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
May. 1993 No.90

5

530 yen





大特集
1993
AOUショー

V・V／ダークエッジ
ガイアポリス／海底大戦争
タオ体道／ウルトラ闘魂伝説

餓狼伝説2
名場面ポーズ集

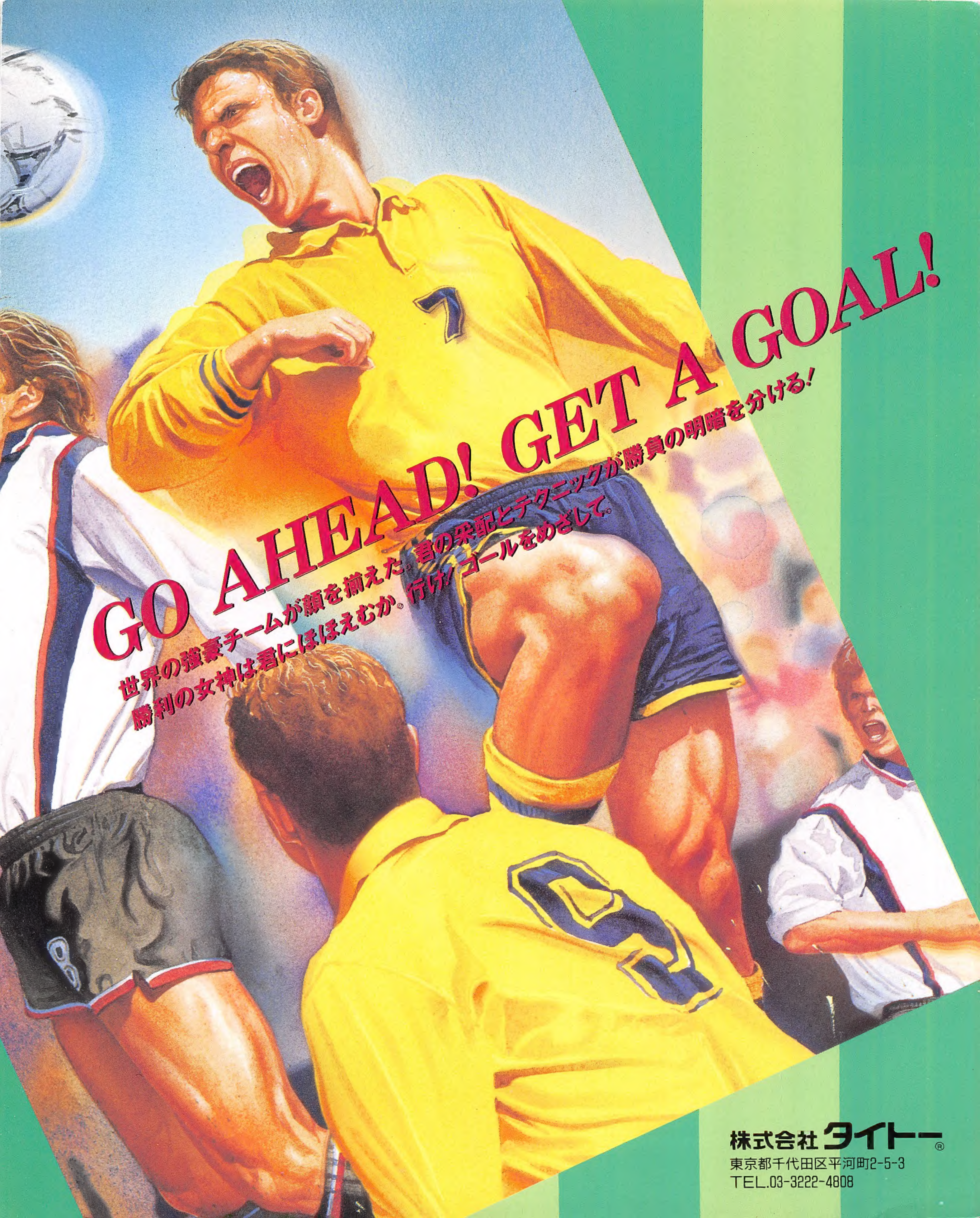
ストIIダッシュターボ
マッスルボマー

ぶっちぎり超必殺気合弾!!
ファイターズヒストリー／キャディラックス

NEW GAME PATROL
ワールドヒーローズ2／戦国エース

大評判連載第11弾
餓狼伝説
―新たなる闘い―

スミからスミまで
強力ゲーム大満載!!
特別増頁!!



株式会社 タイトー®
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®



HATTRICK HERO '93

ハットトリックヒーロー ™

いきなり興奮のるつぼと化す競技場。ホイッスルを合図にリアルなアクションとスピーディな熱き死闘が始まる。操作は簡単、全12チームから好きなチームをセレクト。8人のスーパープレイヤーから1人をチョイスし、思いのままのチーム編成で相手をたたきのめせ。華麗なパスや強烈なシュート、白熱するが故のファウルもTV実況のカメラワークを思わせる映像が逃さずキャッチ、実際の試合さながらの超リアル・シーンの連続だ。さらに、ゴールキックや感動の場面を再現するVTR機能も初搭載。超人たちを相手に不足はない。めざせゴール。いつしか君が、ワールドカップのチャンピオンになれることを祈っている。



INDEX

大特集 ひきはなせ!! 1993 AOUショー

パンパカパーン!!
今月のハイライト! ザ・AOUショー!!
おいしいところを
紹介&攻略とりまぜて
豪華ケンランドーンと行くぜ!!

'93AOU 人気アンケート第1位!!

伝説の王者を打ち破れ!!

マッスルボマー THE BODY EXPLOSION

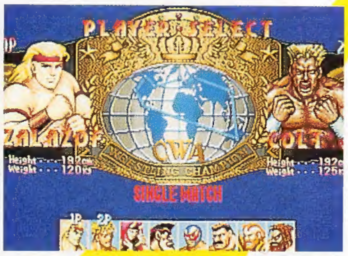
今度はプロレスだ!!

格闘ゲームのカプコンが、今度はプロレスゲームのマッスルボマーを発表した。

対コンピュータ戦、対戦ともに熱くなれるぞ。

新王者決定戦、クラッシュカーニバル、開催!! ～STORY～

時代は1980年代。空前のプロレスブームで、世界各地に多数のプロレス団体が乱立していた。各団体は勢力拡大を目指して、抗争に明け暮れる日々であった。



プレイヤーセレクト。

そのような状況下で8つの巨大団体が手を結び、"マスターオブマッスルボマー"と呼ばれた初代チャンピオン、ヴィクター・オルテガ率いる連合組織"CWA"として一つにまとまる。

ある日、ヴィクター・オルテガが突然失踪してしまい、ヴィクターを軸に秩序が保たれていたプロレス界は混迷の時代を迎える。

その機に乗じて暗黒の地下プロレス組織"BWA"(ブラッド・レスリング・アソシエーション)が動き出した。

このままでは危険だと感じた"CWA"首脳部は『マッスルボマー=運命の強者たち』をテーマに、CWAの新王者を決める今回のワールドツアー"クラッシュカーニバル"を開催。

CWAのトップランカー8名が参加して、世界8カ国を転戦して行われる予定だった。

だがそこにBWAの総帥アストロと親衛キマラがシード選手として参加することになり、合計10名によって史上最強の男マスターオブマッスルボマーの座を争うことになった。

運命の強者"マスターオブマッスルボマー"を決めるゴングが、いま鳴らされようとしている…。



ゲームモードセレクト。

HOW TO PLAY マッスルボマー

8方向レバーとアタックのAボタン・ジャンプのBボタンで構成されている。

では、レバーとボタンの組み合わせを見ていこう。

「相手をつかむ」

プロレスなら相手をつかまなきゃ話にならない。間合いに入って、レバー+Aボタンでつかめ!!

「投げ技!!」

まず相手をつかむ。そうしたら、すかさずレバーをどこかに入力してアタックボタンを押す。レバーを「どこか」というのは、レバーを入れた方向によって技が変化するからだ。投げ分けも必要になってくるだろう。

「引きずり起こし」

ダウンしている相手の頭のところに立ってAボタンを押すと相手を引きずり起こせる。技をかける絶好のチャンスだ。

「ひっくり返す」

相手がうつぶせ状態に倒れているとき、背中付近に立ってAボタンを押すと相手をあお向けにできる。そこで…

「フォール」

プロレスといえば「1、2、3!!」がつきもの。相手をあお向けにして近づく。すると"FALL"という文字が出るので、アタックボタンを押そう。

「フォールやつかまれてしまったとき」

もし、フォールされたり、つかまれたときは…レバーをガチャガチャしてボタン連打で振りほどけ!!

「リングの昇り降り」

マッスルボマーではリングの昇り降りができる。ロープに触れて、行きたい方向へレバーを2回入れる。ただし奥へは降りられないぞ。

「コーナーポストの昇り降り」

昇りたいコーナーに触れてコーナーへ向かってレバーを2回入れる。アタックボタンでコーナーアピール。これをやると攻撃力が増す!!スキを見てやるべし。

「凶器」

シングルマッチのときはリング外に凶器が落ちていたり、チームバトルロイヤルのときは、リング内に投げ入れられることがある。そういうとき

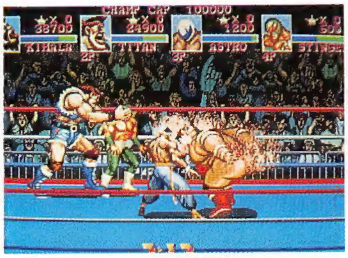


ハガーのジャンピングエルボー炸裂!!

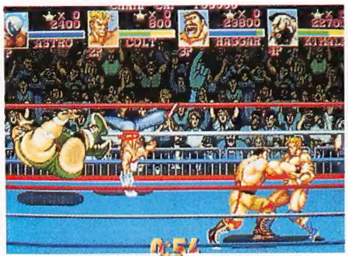
はAボタンで拾う。

シングルかチームか!?

モードは2種類用意されており、シングルマッチとチームバトルロイヤルがある。チーム時、一人でプレイするときは、コンピュータが操作してくれるぞ!!



チームバトルロイヤルより一コマ。



敵の分断もバトルロイヤルならでは。

最強の男は誰だ!?

自分で選べるキャラクターはシングルモードで8人、チームでは、BWAのキマラとアストロも含む10人。

CWAレスラー

“赤い獅子”アレクセイ・ザラゾフ

幼いころより、レスリングの英才教育を受ける。数々のタイトルを獲得してきた猛者。マイク・ハガーはジムの先輩に当たる。



ザラゾフの必殺技その①ソニックフィスト。



柔道の体落とし風投げ、サンセットスプラッシュ。

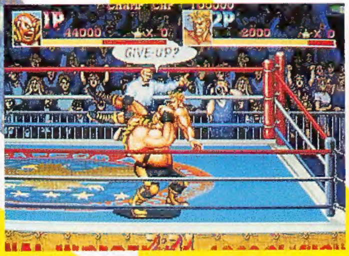
“フロリダの荒馬”ラッキー・コルト

ザラゾフとは修業時代からのつきあいで現在も良きライバルだ。最近、ハガーの娘、ジェシカに熱烈なモーションをかけて、ハガーのヒンシュクを買っている。

必殺技は、ザラゾフと全く同じものを使う「ソニックフィスト」「サンセットスプラッシュ」。

“迷える羊”シープ・ザ・ロイヤル

有名な元フットボウラーだったが暴力沙汰を起こして永久追放となってしまった。体ごとぶつかるような怒とうの攻撃は破壊力抜群!!必殺技は「トルネードスラム」。



シープのトルネードスラム。破壊力絶大だ!!

“ミッシングQ”ゴメス

ドミニカの山中で猿と共に暮らしているとこをアメリカのプロモーターによってレスラーとしてデビューを果たす。

現在、テレビアニメで人語を勉強中だ。必殺技は「ジャングルパニック」「ハリケーンストンパー」。



ゴメス、超怒り爆発のジャングルパニック。俺も怒り爆発!

“アカプルコの殺人蜂”エル・スティンガー

目立ちたがり屋の彼は金のためよりも人々の注目を浴びたいがためにルチャドールになった。スピードと空中殺法が命。必殺技は「スクリューダイビング」「アトミックダイバー」。



エルスティンガーのスクリューダイビングがヒット!!

“白面の悪魔”ミステリアス・ブドー

東洋の神秘を思わせるコスチュームの日本人。いやいや始めたブドースタイルだが、最近はこのスタイルに愛着を感じている。全身のバネを生かした攻撃は強力。必殺技は「旋風脚」「血風刃」。



ブドーの空中必殺技旋風脚。

市長マイク“マッチョ”ハガー

元ストリートファイターながら、最近メトロポリスの市長に就任した、元不良で現在は悪を憎むナイスミドル。打たれても打たれても前に出るファイトが身上だ。愛娘のジェシカには超甘いナイスパパのようだ。必殺技は「ダブルラリアット」「スクリューパイルドライバー」。



これは効くぞ!!ハガーのスクリューパイルドライバー。

“最強最後の巨人”タイタン・ザ・グレード

体重500000グラムを超す超ジャンボベビーとして生まれる。自分の実力で世界の注目をあびたいと思いプロレスに身を投じた。豪快なファイトで観客のド肝を抜く。必殺技「サークルウェーブ」「タイタンブリーカー」。



試合開始間もないのにタイタンが大技のラッシュだぁ〜!!

BWAレスラー

“狂える巨鯨”キマラ・ザ・バウンサー

レスラーの用心棒をしていたが、そのレスラーをKOして自らが闇プロレスBWAにデビューした。BWAでアストロに完膚なきまでに叩きのめされ、以来アストロに絶対服従している。必殺技「毒霧」「ジャイアントスイング」。

“褐色の閃光”アストロ

闇のプロレス団体BWAの総帥である謎の覆面レスラー。CWAを乗っとり、自身が総帥であるBWAを表舞台に引き上げようと目論んでいる。

素性も知られておらず、マスクの素顔を拝んだものはいない。繰り出す技は必殺技並みの威力を持ち、BWA連勝街道バク進中。必殺技「デススパイラル」「ピラミッドクラッシュ」。

これが掟だ!! CWA公式ルール

■制限時間、3分1本勝負。
■フォール、ギブアップを取るか、相手がリングアウトになれば勝ち(※チームバトルロイヤルはリング外に出られない)。
■タイムオーバー時は体力の残りが多いほうの勝ち。
■決着がつかなかった場合は延長戦を行う。
■延長戦は制限時間1分(延長戦でも決着がつかなかったらゲームオーバー)。

…現在、鋭意調整中なので首を長くして辛抱強く発売を待ちましょう。

(FRS-N,O)

'93AOU シューティング部門第1位!!

熱い！硬い！速い！多い！

ヴイファイヴ［V・V］

C東亜プラン

達人王、ドギューンと熱い縦シューを作り続けている東亜プランがショーに送り出したのは、やはり縦シューであった。その名は「V・V（ヴィ・ファイブ）」。今年のAOUのアンケートで第4位、シューティングでは堂々1位に輝いた期待作だ。今回も実に東亜プランらしく、弾ボロボロの敵ガッチガチな仕上がりになっているぞ。

スラッピーな感じがいいね

東亜といえばボンバー、とまず思い当たるだろうが、このゲームには何と、ボンバーがない。これを聞いて、邪道だぁ～！とか思う人、それは甘い。

そうさねえ、もう7～8年も前のことになるかなぁ。「スラップファイト」という縦シューがあったのを覚えているだろうか。V・Vはスラップと同じ、カプセルパワーアップシステムをとっているのだ。横シューではグラディウスが有名だね。スラップにハマった君はそのころの思い出にひたりつつ、知らないあなたはその新鮮さに目頭を熱くしながらプレイしよう。

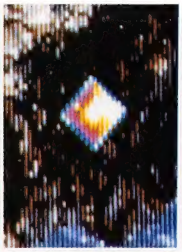
このシステムでは、画面下に表示されるゲージの武装をカプセルを取ることによって選んでパワーアップしていく。

操作系としては、8方向レバーにショットボタン、そしてパワーアップボタンということになる。

6種の武装を使いこなせ！

先月号の紹介記事でも触れているが、ここで改めて選べる装備を紹介しよう。

カプセル



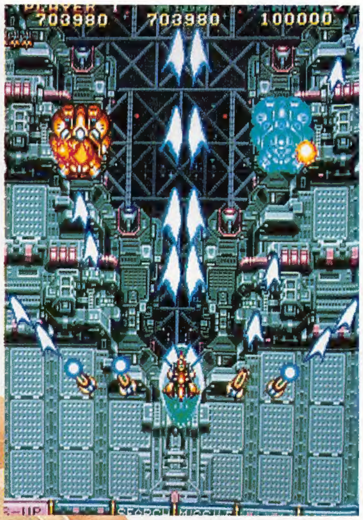
正確には装備ではないが、これがなければ始まらない、ってことで一応。ちなみにコンティニュー時のみ出現するスペシャルと、最終面のマックスカプセルといった超お得なカプセルもある。

SPEED UP (DOWN)

読んで字のごとし。スピードが上がる。全5段階。最高速にするとゲージがスピードダウンに変わるのでうっかり上げすぎても安心だ。

SHOT

自機の左右に可変オプション（ウイング）が付く。初期装備はこのショットであるため、このゲージは初めから空白になっている。ウイングを動かすにはショットボタンから手を離せばよい。前につけると超強力。



おおー凄いぜ！でも前につけたほうがいいかな。

SEARCH

普段は自機の周りをウイングが回転しているが、ひとたび敵が現れると、一目散に突っ込んで吸いついてくれる。ショットパワーは低めだが、場所によっては非常に役立つ。


中にはこの武器のために作られた敵もいる（4面より）。

MISSILE

こういっちゃなんだが、グラディウスオプションといったほうが通りがいいだろう。ただウイングから発射されるのは強力なミサイルだ。ボスを早く倒したいならコレに決まり。

POWER

ショットパワーがアップする。いわゆるⓅアイテムと思ってくれればいい。全4段階。第3段階（つまり2回とった状態）でウイングが4つに増える。

SHIELD

緑色のシールドがつく。どのような攻撃であれ、シールドを付けていれば1回は敵の攻撃を防ぐ。また、シールドがはがれたときは少しの間無敵になるので、この時間も有効に活用しよう。

このうち、ショット、サーチ、ミサイルは共用不可。つまり、この3種からいずれかの装備を選ぶことになる。それぞれ長所、短所があるのでうまく使い分けていこう。

このほかのアイテムとして、得点パネルがある。初めのうちは500点と決まっているが、そのうち500→1000と回転し、さらに後半では500→1000→5000→10000→5000…の順に回転するのである。10000で取りたいのはやまやまだが、敵の攻撃もハンパじゃないから無理しないほうがいいよホント。

なお、ショットは押しっ放しで超連射の完全フルオート



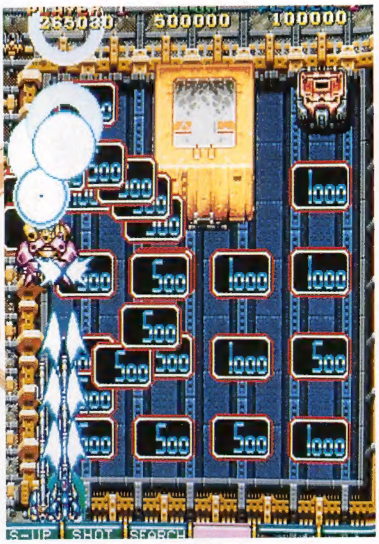
パワーならこれしかない。うまく使いこなせ！

東亜プランといえば縦シュー。縦シューといえば東亜プラン。今度も熱いよけを楽しませてくれるぞ！

C・LAN

大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー!!

なので、連射に自信がなくてもまったく心配ない。



うひょー。でも選んでるひまないよー。

基本はショットか？

3種類の武器のうち、最もコンスタントに使えるのは初期装備のショットだ。とりあえずスピードを取って（数は好みに応じて…）、パワーを上げよう。基本的にウイングは完全に前に固定する。復活のときもまずスピード、パワーと上げるといいだろう。あ、死ぬとカプセルを必ず1つ持っているので死んだらまずパワーアップボタンを押して1速はとっておくように。

サーチ、ミサイルはパワーを2回とって、ウイングを4つにしないと今いちパワー不足の感が否めない。それでも使える場所もあるにはあるが、できればパワーを最低1回はとっておきたい。

サーチは全般的に使える武器だが、ショットパワーの低さとウイングがあさっての敵にロックしてしまう現象がネック。なお、ショットを撃ちやめればウイングは自機に戻ってくるぞ。

ミサイルはきちんと使いこなせればおそらく最も使える武器となろう。ザコラッシュはウイングを横に並べて一掃し、硬い敵には縦に並べて一瞬でドガグチャッてな風に自由度の高い使い方が可能なのだ。パワーが最強になればこの上なく頼もしい味方になるが、やはり玄人好みか？

とあってるやつら

ゲーム内容に関しては、やはり東亜らしさを打ち出している。硬い、速い、多いという基本をきちんとおさえているぞ。やったね。だがこれにドギューンあたりで磨きがかかったトリッキーさも加わり、見た目にもなかなか派手な攻撃を仕掛けてくれる。

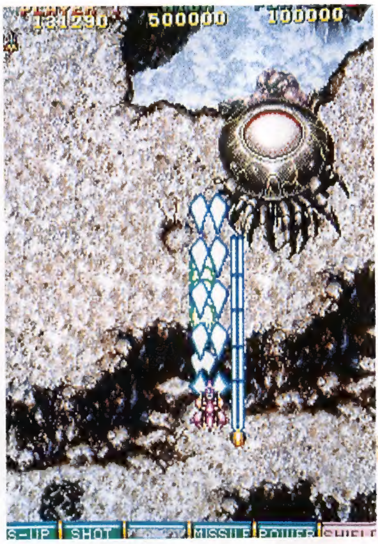
さて、小見出しとは何の関係もないシールドに関して一句…

安心感　得ると機体が　ふとります

ということなのだ。シールドは実質的にも役に立つものだが、やはり「とりあえずくらっても死なない」という安全の保証を得るためにあるものではないだろうか。でもやっぱり取ったほうがいいか（何なんだ）。

では唐突に攻略

というわけで紹介も兼ねた攻略を展開していこう。今回は3面までね。



安心感をとるか難易度をとるか…うーん。

STAGE 1

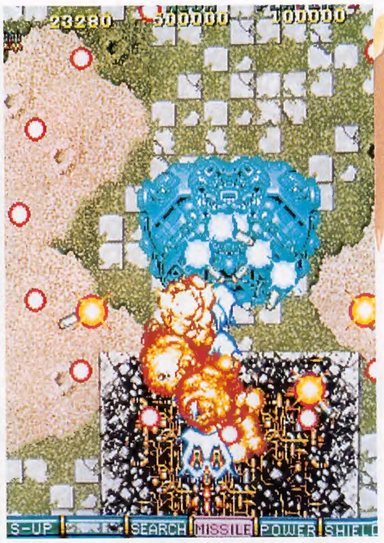
1面といえども気は抜けない。取る装備はスピード（1or2）→パワーをお勧めする。ウイングはもちろん前だよ。とはいえこの面ならミサイルやサーチを使っても一向に構わないだろう。特にミサイルだとボスを倒すのが異常に早い。

中型の敵もバンバン出てくるが、絶対に覚えてないと死ぬ！的な場所はさすがにない。注意する奴は最初のほうで右端から斜め下に移動してくる移動砲台。全部で6機くるが、6機目が出るのはかなり下のほうになるので、ポロッと撃たれるときがある。

途中の大型砲台＋ハッチ×2のところは左右にスイスイ動いてハッチをぶち壊してから砲台を料理してやろう。

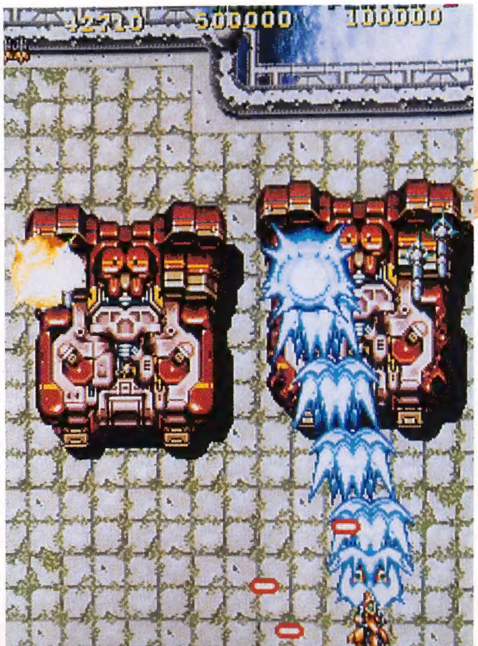
地面や水中から出現する砲台もいたりするが、まぁサクッと倒しましょう。

そして中ボス。大きめの建物を壊すと中から出現。攻撃は遅い放射状の弾とミサイル。ボスの真っ正面から少し左にずれた位置が安地だ。そこで撃ちつつ、ザコが左からきたらそっちを撃ちに行って戻る。そこで中ボスはほぼ死んでいるのでとどめを刺す。なお、ミサイルならザコが来ると同時に倒せる。



とりあえずここが中ボスに対しては安地。

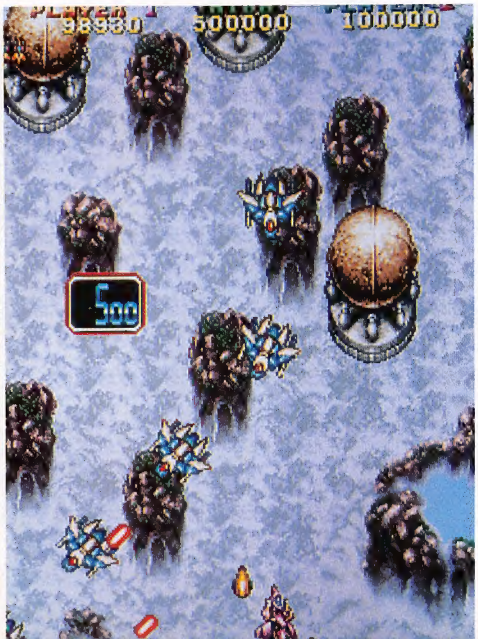
飛んでボス。ボスは同型の戦車が2台だ。1台は右下から現れるが、このとき重なっていても死にはしないので気にしない。まずはこの1台を片付けよう。正面の一番下で撃つ（左のミサイル発射口の真下）。ポロッと赤い弾がきたら右へチョンとよけて元の位置へ。右の戦車を壊したら左の戦車の正面で撃つ。2ウエイ×2は、動かなければ当たらない。バラバラッとボスが弾を撃つころには倒しているだろう。



これだけちょっとよけてあげよう。

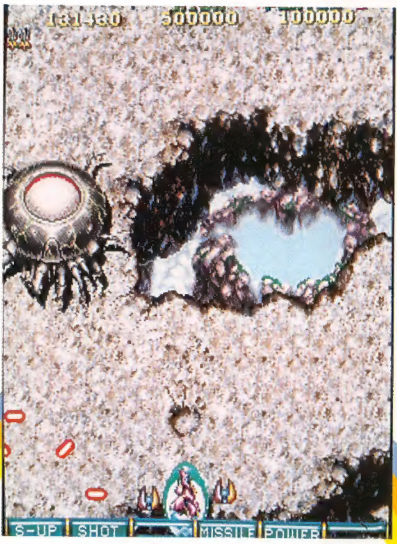
STAGE 2

一変して上空へと舞台は移る。もし1面で2速＋パワーを取っていれば、ちょうどサーチになっているのですぐ装



あまりほっとくとつけ上がるのできちん撃とう。

備。この面はサーチがいい。まず硬いものが3つずつたくさんある。壊すと500点パネルを出すが、あまり壊すのに夢中になっていると…ザコが編隊で左右から来る。かなり下のほうから来る場合もあるので出現と同時にぶち当たらないように。一番下の真ん中あたりに常にいて、編隊が来たら撃ちにいく感じでOK。



最初はおーきく吸ってえ（違うって）。

そのうちデカイ岩が2コずつ飛んでくる。2回真ん中でやり過ごすと赤い中型機が何機かくる。右上へ抜けてしまうか、下のほうで微調でよけよう。さらに2回くるが、これは右下でたえる。



大体こんな感じで撃つ。

そのうち地形が見えてきて、黒いクラゲのような中ボスがいる。第一段階は弾をバラまく。初めの3回は下のほうで撃たれるので大きくよけ、それ以降なら弾の間でよけよう。壊すと分裂して小クラゲぐっちゃりになる。一応弾を撃ってくるのでよけよう。

この後は、丸い砲台が2機。ほっとくとレーザーをビビッと撃ってくるので出現したらすぐ撃ち込もう。一応レーザーを警戒し、正面より少し左右にずれたところで撃つ。中型の敵も一緒にくるが、ウイングの弾が勝手に倒してくれる。

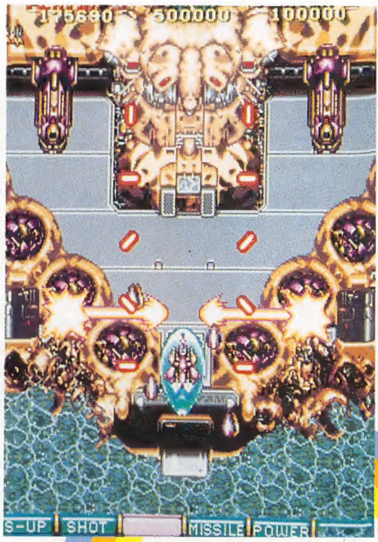
次は硬めの砲台とザコ。先手必勝でガンガン押そう。



とりあえずサーチが楽なのだ。

ここを抜けると、コの字型の中型機ラッシュ。超安全にいくなら、端にはりついて上下の動きをメインに対処すると楽だ。途中、ザコ編隊が左、右と2回くるので、このときは左端→右端とはりつこう。なお、ここまでにパワーを2コ取っておけば端へ行かなくてもいい（要するにウイングが4つあればいい←サーチで）。

このラッシュが終わるとザコと大型機がくるが、サーチだから強気でも逃げ腰でも可。



フッと下にね。ちなみにこの弾は死んでると来ない。

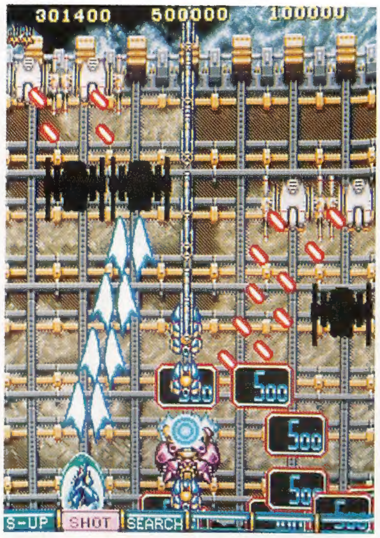
そして赤い中型機ラッシュの後、レーザーとミサイルを撃つ中型機が2機。レーザーだけを見てよけていればいい。

そしてボスだ。ボスの攻撃が始まる前に手前の部分（?）と砲台を処理しておこう（自爆するけど）。ボスの攻撃は左右に動く砲台から屈折レーザー、これは自機に反応して曲がる。それプラス中央部から弾バラまき。撃ち方は広角と、真っすぐに2列の2種類。さらに左右から砲台をぶわっと吹き出す。

このボスの比較的ラクな倒し方は、基本的に写真の位置をキープしつつ、レーザーはひきつけて下によける。この下にというのが重要。上によけると、広角型の弾とタイミングが悪くてひどく危ない思いをすることがまあある。状況的に上へよけざるを得ないこともあるが、適当にやるよりはるかに危ない橋は渡らずにすむ。横からの砲台を撃ちもらしたら即座に対処しよう。武器はもちろんサーチだ。

STAGE 3

この面は個人的にミサイルをお勧めする。硬いやつがワンサカ出てくるし、ザコの数もちょっとどっちゃりどうすんのって感じで、撃ち切れない。できるだけ早めにミサイルにしよう。

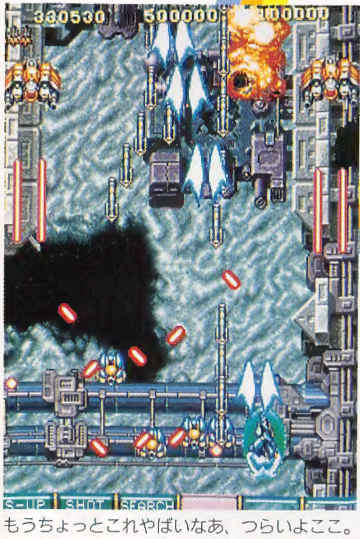


だから言わんこっちゃない。もう遅いね。

この面でほかに特筆すべきこととして、スコアを稼げるといわんばかりの敵の出現がある。破壊不可能だが、ショットを当てると点数パネルを出しまくるのだ。これを出す量は武器の攻撃力に比例しているので、ミサイルをガンガン当てりゃあもう凄いぞ。ただ、あまり下まで粘ると上から敵が「ひっかかったな！」といいながら（いわないけど）押し寄せるので注意だ。

3面の最初はパネルだらけ。敵の攻撃もやさしく、ボーナス面か?と思うほどだ。しかし、大きな落とし穴がある。パネルが16枚、左には点かせ野郎、中央に硬い建物、という場所にさしかかる。ここでかせぎにうつつをぬかすと、建物を壊せず、その間に大型機とザコが大挙という三段活用が待っている。早めにかせぎを切り上げて戦闘態勢に入ろう。

ここを抜けると点かせ野郎再び。これは無視するぐらいの気持ちでウイングを広げよう。弾ボロボロのザコがた～



もうちょっとこれやばいなあ、つらいよここ。

大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー!!

くさん控えているからだ。この後は2種の大型機のコンビネーション。ここいらはパワーで押しまくれる。この辺からたびたび出現する、白いまとわりつくやつは復活のときなどは出ない。どうやらランクが高いときしかこない敵のようだ。

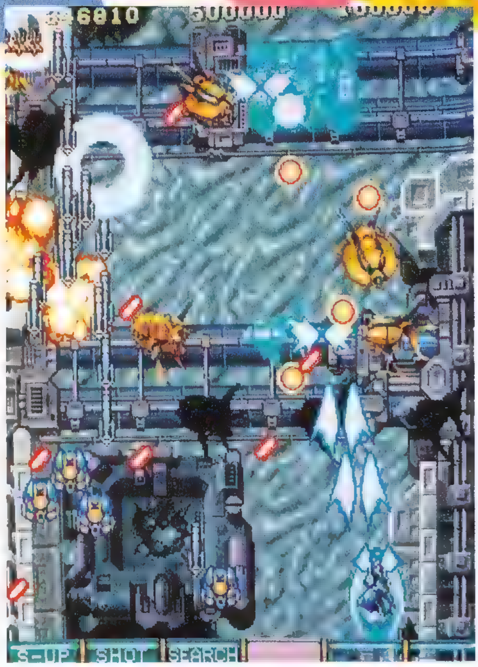
ここからが本番。レーザーを撃ち逃げする中型機がまず3機ずつ、そのうち上一列+ザコという攻撃が待っている。ここは一つのレーザー機を壊し、その下で耐えるが、速攻でガンガン押すしかない。アドリブがかなり入る場所になる。

しかし、実はこの後が真の地獄だ。左右から黄色い魚のような敵が編隊でガンガン来る。もちろんほかの敵も多い。

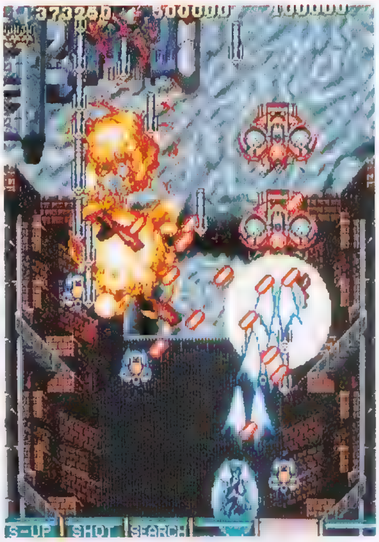
ここは、左右に大きく動き回るのが比較的安全。もちろん弾をよけながら左右いっぱいに動くこと。この後の白いザコのラッシュもこれで大丈夫だ。

この後の大型機×5の後が問題。覚えてないとまずくらう。写真のようにフォーメーションを組もう。左右から3機ずつ赤い中型機がくるが、片側3機をさっさと倒せばかなりラクになるはず。ここを過ぎたらショットにても可。

そしてボス前最後の攻防。



魚!魚!魚!シールド削らないようがんばろう。



こうやってれば……ね。

安全なやり方としては、大型の敵だけ壊して右端で上下に動くのがいい。しかしこれは追い込まれたときの最後の砦と考えたほうが…。復活のときはこの方法が有効。

そしてボス。実に多彩な攻撃をしてくる楽しいやつだ。

まず氷がたくさん飛んでくる。これは問題ないだろう。

そしてボスが突然ワープしてくる。氷を回転させつつウエーブをぐる～んと出してくる。1回目はボスの真下から左にちょんとよけ、2回目がきたら上にちょんとよける。

次にレーザーとミサイル。ボスの真下で待ち、4回目は下に撃つのでそれだけこれまたちょんと左右によける。ショットならミサイルはほぼシカト状態でよい。

この次がなかなかキテる。先ほどのウエーブ+赤い数珠みたいな鎖+ワープ突進氷。少しアドバイスを。赤数珠は自機を左端に追い込もうと動くので、できれば右によけたい。氷はショットなら真横より下からくるもの以外は大丈夫だ。

一定ダメージを与えると再び氷が飛び、レーザーモード、数珠モード…の繰り返しだが、初めのうちは倒すまでの時間がかなり長く感じるかもしれない。しかし、そのうちノーミス3面越えが普通になっているだろう。ってそんなに甘くもないか。

ちなみに4面以降もステキな方々が君を待ち受けているぞ。次の号が出るまでに、ミサイルの使い方を覚えて、3面を越えられるようにしておこう。



ちょんとよけるのだ。変に逃げるとくらうぞ。



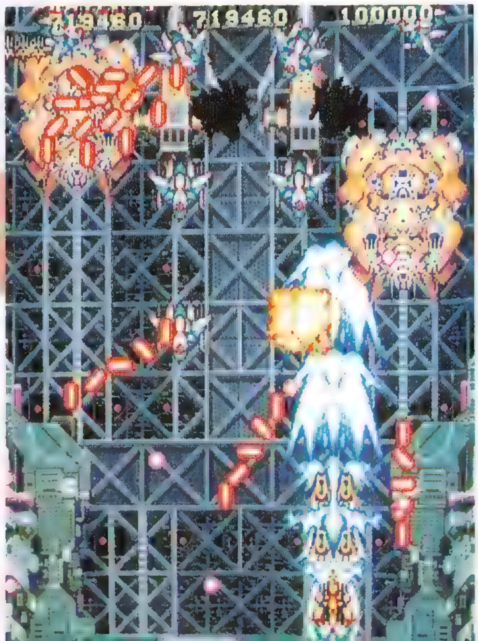
南無阿弥陀仏…。

なお、このゲームは全6面。もちろん2周目もある。ただし2周でクリアとなる。東亜プランのゲームでは珍しい。

だがゲーム内容は東亜プラン伝統の「撃つ楽しさ」があるし、学習効果もバッチリだ。今年上半期の縦シューはコレで決まりだね。シューティングが苦手な人もがんばれ。



まーみてくれ、この量を。実はカセギのライバル。



何もいうことはない。黙って闘うしかない。

'93 AOU 話題騒然! 超格闘ゲーム登場!!



人間の未来を取りもどすため、俺たちは戦う!



セガ初の対戦型アクションゲーム、「ダークエッジ」をもうプレイしてみたかな?今までのものとはちょっと違う感覚なので、困惑している人もいるだろう。そこでもう一度、基本にもどってプレイしよう!!。

案内役 ももやんとずるずる

支配されるのはやだ!!

いきなり変な小見出しでスタート。まあ一言でいうと、これがダークエッジの戦うテーマなんだな。

超大型コンピュータに管理された統一世界の25世紀。人間は、コンピュータによって生きることを許された世界。

そんな支配から逃れたアウトサイダーたちは、夢や希望を勝ちとるために毎日を争いの中で生きていた。しかし、彼らは、そんな争いまで管理されていることは知らなかった。

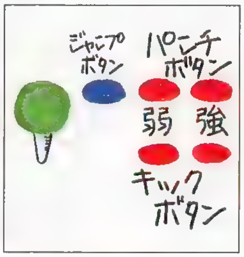
管理からはみでる強力な戦士には、超大型コンピュータより刺客が送られ、抹殺されていくのであった。

そんな統一世界の中で、人間の未来を取りもどすために動き始めた6人がいた。

生命のパワーを感じられないフィールドで、刺客を倒し、統一世界にピリオドを打つために、戦いを始めるのであった。

入力方向に気をつけろ

まず操作系を知ろう。8方向のレバー1本と、ジャンプボタンに、強パンチ、弱パンチ、弱キック、強キックという5ボタンシステム。



最近の格闘ものといえば、レバー上でジャンプ入力。このゲームの場合、相手が真正面にくることがある。このときの攻撃方向は上となる。このため、ジャンプボタンがあるのだ。

ということは、レバーの入力が可能な方向の数だけ入力数が存在するのだ。

こう入力せよ!

文章だけではわかりにくいと思うので、横方向と、斜め方向で入力を説明してみよう。

左図のように、常に敵のいる位置を把握していないと、コマンド入力しても無駄ということになる。

後半で説明するコマンド入力は、相手が右方向にいる状態で説明しているので、とくに、溜め系の技に注意して覚えてほしい。

溜めは0.5秒でOK!

さてここで溜めについて少し触れておきたい。

このゲームでの溜め時間はわずか0.5秒。短いのは助かるが、敵に動かれたら…そういうときは、動いた方向に開放してやれば大丈夫。

あせらず、じっくり敵をみつめてあげよう。



相手が横にいるときは、普通のアクションものと同じ感覚でOKだ。



斜めになると相手の方向に注意。相手に対して入力すれば正対攻撃。反対方向なら防御だ。

小細工無用。基本技で当て!

サッド
THUD THE SAMURAI

サッドは雷斬剣と嵐舞陣が強力だ。この2つの技を使いこなせば、先の面まで進めるぞ。

使いやすさはNo.1

サッドは基本攻撃が強いので、一番使いやすいキャラクターだろう。

先の面に進むには雷斬剣をまずマスターしよう。この技を敵の近くで連続で出していれば、たいてい勝てるだろう。

弱と強では差があり、弱では切り下ろすだけだが、強では返しの刀がある。使うなら強のほうがいいだろう。はずれても返しの刀が入ることもあるからだ。

もし、相手が倒れているならば、近づいて嵐舞陣を使うのが有効だ。起き上がる所に何発も入るので強力な技だ。ガードされても、その上から削るのだ。

風殺脚も強力な技だ。弱は地上で、強は空に上がるので対空兵器になるぞ。地上だと何発も入るのが強い。

ほかにも強力な技がある。スライディング（レバーニュートラル＋強キック）などの基本技だ。

スライディングならば、敵の射撃（上段のものに限る）を避けながら攻撃できるので使えるぞ。ほかの基本技もリーチがあるので使ってみよう。



これだよ、これ。スライディング強よーい。

対戦における立場は…

対戦ではサッドは1、2を争うキャラクターだ。なんといっても雷斬剣が強いのだ。

相手に近づいて雷斬剣を使うだけで対戦でもCPUでもいやなものだ。

連射も速いのでバンバン使ってもいいだろう。5～6連射ぐらいはできるぞ。

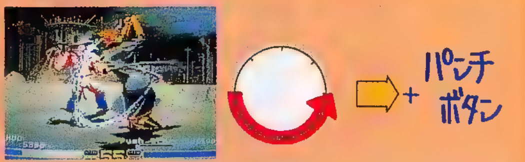
対戦においても対CPUでも雷斬剣は強いので使いまくろう。

あと、射撃からのジャンプ攻撃も対CPUで使えるぞ。



速いぞ。連射しろ～！

■雷斬剣



弱と強の違いは、弱では切り下ろすだけ。強では、それに返しの刀がつく。返しの刀が対空兵器になるので強で出すのがいい。

■嵐舞陣



弱と強では回転数が違う。この技もやはり強で出したほうがいい。何発も入るので相手の起き上がりに重ねておくのがいい戦法だ。

■風殺脚



この技の弱と強の違いは、弱は地上で回転し、強は空中に上昇する。これは弱と強を使い分ける必要がありそうだ。

遺伝子工学により生まれた生物兵器

ブラッド
BLOOD THE BIO MONSTER

リーチが長くジャンプ攻撃も強い。ブラッディー・スクリューも強力な武器だ！

意外と強いぞ

ブラッドの特徴としては、リーチが長いことだろう。ただのパンチやキックで十分にダメージをあたえることができるだろう。

しかし、それだけでは先の面まで進めないと思う。そこで強力な技、ブラッディー・スクリューを使おう。

ブラッディー・スクリューは強で出すと、敵に2発入り、さらに突き抜けていく。この技を一回や二回当てただけで体力を半分近くにできるだろう。



ブラッドVSブラッド。技がきまった！

スーパー・パワーボムはめったに使えない技だ。対CPU戦で近づこうとすると、ほとんど攻撃されて返されるので無理に狙わないほうがいいぞ。狙うならば、敵が気絶しているときぐらいだろう。入れば強力な技だ。

ブラッドの射撃には2種類あり、弱パンチと強パンチで違いがある。

弱パンチのほうは遠距離用で遠くまで飛ばすことができる。強パンチのほうは近距離用で近くで広がるため攻撃判定が大きいようだ。どちらを使ったほうがいいかというと、弱のほうだ。ただ、強のほうは対空兵器にもなるのでフェイントに使おう。

対戦における立場は…

リーチの長さやジャンプ攻撃の強さ、ブラッディー・スクリューの強力さを見れば、1、2番だと思う。

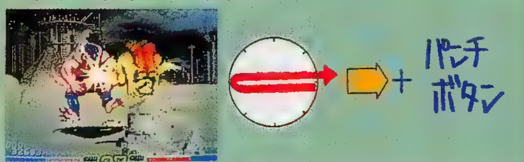
しかし、開発の人に言わせると「やはり3番目ぐらいですか」とのこと。やはり、そうなのかな？

しかし、ブラッディー・スクリューの威力は対戦でも対CPUでも強力だ。使ってみればわかるはずだぞ。



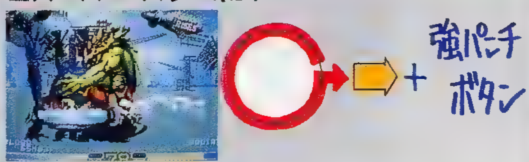
「ゲボォ」と口からはき出す。

■ブラッディー・スクリュー



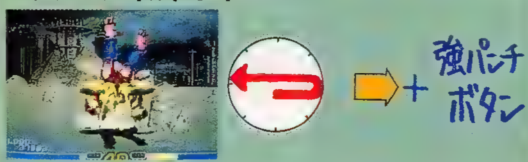
高速回転で相手に突撃する。弱と強ではあまり差がないようだ。ただ、強だと2発入り、貫通するので、強のほうがよい。

■スーパー・パワーボム



敵に接近しなければならないので、なかなか入らない技だ。入れば強力で、敵の体力を一気に3分の1に減らすことができるぞ。

■メガ　パイルドライバー



スーパー・パワーボムが失敗すると、この技になりやすい。しかし、この技でも十分に大ダメージだ。

カッコよさはNo.1。でも強さは…？

イエーガー

YEAGER THE SONIC BREAKER

リーチが短いので、つらいところ。ソニックバーストを使いこなすしかないかな？

どこまでうまく使えるか？

イエーガーは、ほかのキャラクターに比べると非常にリーチが短い。それだけで、けっこうつらいぞ。

そこで、使いこなさないといけないのが必殺技のソニック・バーストだ。

この技、ソニック・バーストは弱か強では差はないが、パンチかキックでは大きな違いがある。それは、パンチでは上空を飛行し、キックでは低空を飛行するのだ。

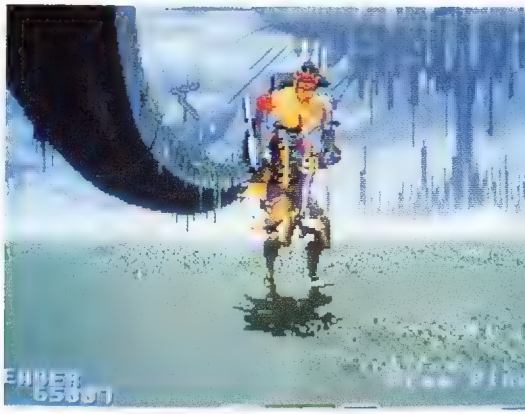
上空か低空かは相手を見て使い分ける。相手の射撃をソニック・バーストでかわすのだ。

サッドやジニーの射撃は地面に沿って飛んでくるので上空のソニック・バーストで、ブラッドやガライアスの射撃は上空を飛ぶので低空のソニック・バーストで攻撃しよう。M・E・Kは両方撃つのでカンしかない。

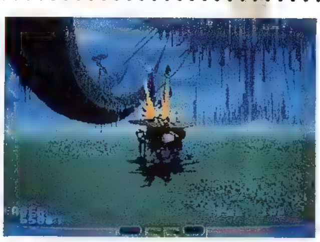
ソニック・バーストは弱でも強でも相手を貫通するので強い技だ。対CPUでは、この技がメインになるだろう。

接近戦になったらズームアタックだ。この技は、当たれば必ず2発（弱でも強でも）入るので強力だ。

この技も使える技だぞ。



まず、相手を投げて…



つっこめ〜!!

対戦における立場は…

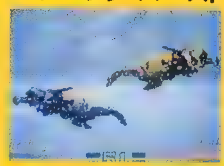
イエーガーはなんと、ビリ。どうやらリーチの短さが難点のようだ。

しかし、ソニック・バーストやズームアタックを使いこなせば強力なキャラクターになるだろう。

射撃で相手を跳ばし、ズームアタックで迎撃などということも可能だろう。

やはり、対CPUをクリアするにはつらいキャラクターだろう。

■ソニック・バースト



→ + パンチボタン or + キックボタン

この技はパンチとキックで効果が違う。パンチは上空を飛び、キックでは低空を飛んでいく。これで射撃をかわすことも可能。

■ズームアタック



→ + パンチボタン

近距離におけるイエーガー最大の必殺技。当たれば2発入るので強力な技だ。相手が気絶したときや、混戦のときに使おう。

パワーで突き進め!オッサンガンバレ!

ガライアス

GOLIATH with POWERSUIT

破壊力も大きいが、スキも大きいのが弱点。だが気にせずクラッシュミンチアームで突き進め〜!

パワー爆発！

ガライアスはなんといってもパワーがある。一発一発のダメージが非常に大きいのだ。

しかし、その分機動力が弱く、スキが大きいのが弱点だ。

そんなガライアスの使える技にクラッシュミンチアームがある。この技はパンチボタンを連打するだけの、お手軽な技だ。威力もあるので十分だ。

それだけでは、つらい戦いとなるかもしれない。接近戦ではダイナマイト・ソアーを使おう。なんとこの技は出る瞬間、無敵なのだ！

しかし、はずれると後が怖い。自分は倒れているので、投げられてしまうのだ。あまり使いすぎると痛い目にあうぞ。

ほかに、ジャンプ強パンチも強力でおもしろい技だ。ガライアスの全体重で押し潰すのだ。当たれば相手はペチャンコ。大ダメージになるぞ。

しかし、この技もはずれると痛い目にあう。

ガライアスは技の一つ一つが強力なので、小技だけでもけっこう勝てるぞ。



うわ〜！やめろガライアス!!



ズッシャーン！

対戦における立場は…

ガライアスは、ゲームが出たところは最強になれるだろう。パワーが大きいので一気に相手の体力を減らせるだろう。

ダイナマイト・ソアーも無敵なのが強い。

しかし、周りのキャラクターが強くなってくると、ガライアスは弱くなってしまう。なぜかというと、ミスがゆるされないのだ。

スキをついて投げられたり、攻撃されてしまうのだ。あと、ラッシュがくると逃げられないのだ。つらいぞ。

■クラッシュミンチアーム



パンチボタン連打!!

ボタンを連打するだけのお手軽技。CPUは対応してくるが相撃ちでもかまわない。ダメージではこっちのほうが上だ。

■ダイナマイト・ソアー



→ + キックボタン

接近戦でも超強い必殺技。出る瞬間無敵なのが強い。でも、はずれると投げられてしまうのが、とても痛い。

このゲーム唯一の女の子、やっぱり使うなら女の子だね。

ジーニィ

GENIE THE FEMALE FIGHTER

いつの時代でも、女の子は強い。ダイヤモンド・カッターさえ使えば楽勝よ。

お嬢様はお強いのです

やはり、今のゲームには女の子は付きもの。もちろん、みんなだって女の子が使えたほうがうれしいよね。

このジーニィはとっても強いのだ。ダイヤモンド・カッターが強力で、敵の近くで出していればOKだ。さらに、2発入ることもあるので、威力もバツグンだぞ。

これはCPUがやってくることなのだが、射撃で相手を跳ばして、ダイヤモンド・カッターで迎撃などということもできる（ハズ）。

もう1つの必殺技、ヘルダイブ・スラッシュ。はっきりいって、この技は使っちゃだめ。

なぜかというと、ガードされると投げられてしまうのだ。もちろん対戦においてもそうだ。ただ、フェイントとして使えば有効かもしれない。

とにかくジーニィは足が速いので、フィールド内を自由に動きまわろう。そして、一気に近づき、投げやダイヤモンド・カッターで敵の体力をじわじわと減らしていこう。



この後にダイヤモンド・カッターが出ればOKだ。

対戦における立場は…

なんと、ジーニィは1、2を争うキャラだ。やはり、射撃からのジャンプ攻撃や、近づいての投げが強力だ。

しかし、技の威力の小ささが弱点だが、そんなことは気にしない。速い足をいかして逃げまわればいいのだ。



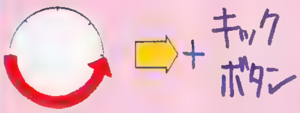
このまま逃げちゃお～♡

もう一つの弱点として、リーチが短いのだ。まあ、これも足の速さでカバーできるのだが、このせいでサッドに差をつけられてしまうのだろう。

ジーニィも基本技が強いのだ。色々なアクションがあり、とても強力だぞ。

■ダイヤモンド・カッター

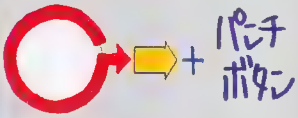




この技はとても強力で、近くで当たれば2発入るのだ。弱と強ではジャンプ力が違うような気がするだけだ。

■ヘルダイブ・スラッシュ





けっして弱い技ではないのだが、ガードされると投げられてしまうのだ。時々使う程度がいいだろう。

俺は気楽な傭兵さ、離れた所からチクチク攻撃だ。

M・E・K

Mechanical Enforced Kommando

接近戦は大の苦手。遠く離れた所からバルカン撃って、ミサイル撃って、フライ&ファイアだ!

手がたく

いままでの格闘ゲームで、ここまで飛び道具を持ったキャラクターがいただろうか? いままでの常識を打ち破ったキャラクター。それがM・E・Kだ。

M・E・Kは本当に格闘戦に弱い。相手と距離をとって戦うのが一番ベストだ。

M・E・Kには多くの飛び道具がついている。射撃にも2種類あり、パンチとキックに分かれる。パンチはバルカンが出て、キックではミサイルが出る。射撃は非常に溜める時間が短いので、画面上にバルカンとミサイルを同時に出すこともできるぞ。

さらに、サイド・ミサイルはコマンドなので画面上をミサイルとバルカンでいっぱいにできるぞ。



うわ～ミサイルでいっぱいだ!

CPUに勝ち抜くためにはフライ&ファイアも必要だ。前者のに加えれば効果的だぞ。

もう一つの必殺技、ビーム・キャノンは強力だが使いづらい攻撃方法だ。ビーム・キャノンのエネルギーが充填すると、自分が動けなくなるのだ。CPU相手に近くで溜めると攻撃されて、溜めが解除されてしまうので注意が必要だ。



M・E・Kは弱くないぞ。

対戦における立場は…

開発の人がいうには「M・E・Kはせこく戦わなければ勝てません」だそうだ。たしかに、相手にいかにバレないようにビーム・キャノンを溜めるかがポイントだ。

でも、マシンガンやミサイル、フライ&ファイアを撃ち続けるだけで近づけなかったりするぞ。

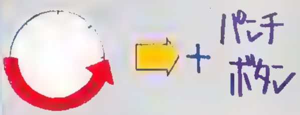
■ビーム・キャノン



溜めている間は動けるのだが、エネルギーが充填すると動けなくなってしまう。溜めている最中に攻撃されると溜めは解除される。

■フライ&ファイア

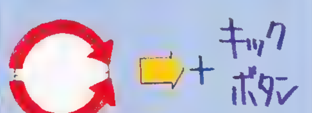




弱と強の違いは、弱は真下に撃ち、強はやや斜め下に撃ち出す。ふだんは強がいいだろう。近よられたら弱で出そう。

■サイド・ミサイル





この技には右回しと左回しがある。回した方向からキャラの横に3発のミサイルが出る。左右同時に出すことは不可能。

'93 AOU
話題の新作!
アクションRPGが
登場!!



高まる期待!!
ファンタジー
ロールプレイング

ガイアポリス

AOUに出展され、R.P.G.というジャンルで注目を集めたガイアポリス。まずはキャラ紹介が中心だ。

※写真はすべて開発中のものです。

コナミの期待の新作「ガイアポリス」。独自の視点からロールプレイングゲームという、アーケードにおいては難しいジャンルに挑戦している。

今回は、まだ発売前ということで、登場キャラクターおよびその魅力あふれる世界について紹介していこう。

まずは主人公の3人からいくとしよう。



主人公の男、ジェラード。皇子というだけあってりりしい。



人間・男。

今はなき平和の国、アヴァロンの皇子。名剣「黄金鷹の剣」をふるう。

3人の中唯一の人間。戦士でありながら魔法もちゃんと使える。とてもたのもしい主人公なのだ。



竜大公。体がでかい分パワーがありそう。



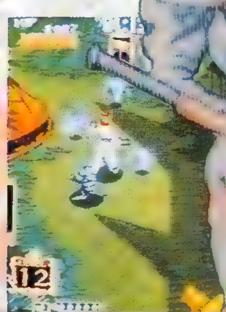
竜人。

竜人国からの追放者。武器は「豪剣ガラティーン」。

なぜこいつは竜人国を追放になったのか?なぜほかの2人と共に戦うのか?今のところまだ不明。だが、たよれる仲間であることは間違いない。



妖精、闘うにしては変なコスチュームだ。

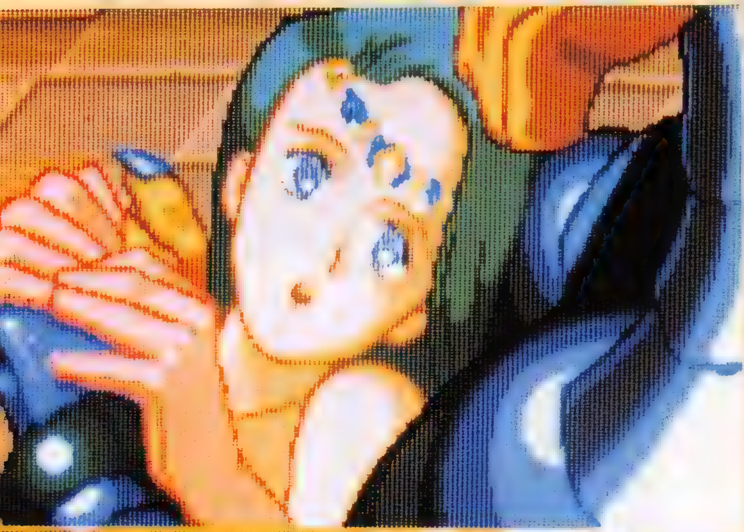


半妖精・女。

妖精シー族の最後の生き残り。武器は「トンファー」。

今までの妖精のイメージをぶち破る、闘う武闘妖精エレインちゃんである。トンファーを巧みに使いこなすその姿は人気を呼びそうだ。

主人公をとりかこむ主要キャラクターたち



囚われの娘！オリンピア

さらわれてしまった娘さんである。よりによって助け出すことを頼まれてしまうので、助けにいってあげよう。

助け出すことに成功すれば、晴れて彼女のお姿を拝見することができるのである。こりゃ、どうやってでも助けるしか！という感じだね。

しかし、主人公の目的は、とらわれの娘さんを助けるだけでは終わらないのだ。なごりはあるが、一行は次なる地へ旅立つ。

オー!プリティー♡竜大公の手がふるえているぞ!



彼はプレイヤーの味方。大事な情報が聞ける。

お助けオプション／3人衆

プレイヤーには、N．P．C．とはまたちょっと違ったお助けキャラがいる。それがこの3匹である。

3匹は、それぞれ違った攻撃法でプレイヤーを助けてくれる。独特のアクションもなかなか楽しく、見ていてあきない。プレイヤーキャラのうしろでチョコチョコ歩きながらついてくる。



ゴブリンくん。ハンマーをかついでテクテク。かわいい奴だ。

後ろ姿で申し訳ないが、彼がアルマジロのローリンくんだ。



ガルーダ（？）くん。炎をはくぞ。



RPGにはつきもののN.P.C.(ノンプレイヤーキャラクター)たち

ゲームを進める上で、情報提供者となるキャラクターたちをここで紹介しよう。

主にデモ画面で登場し、プレイヤーたちの目的の道しるべとなってくれるのである。どこへ行って何をすればよいのか？この人たちの話をよく聞いて、ストーリーを理解しよう。

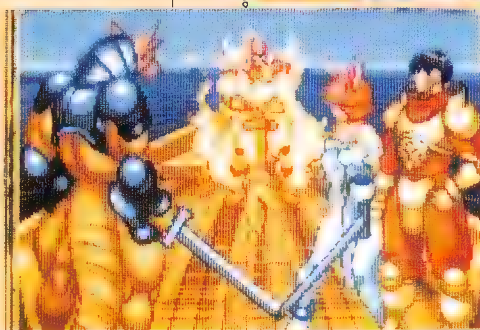
謎の人物／炎の男

突然プレイヤーたちの目の前にあらわれ、ヒントを与えて去ってゆく。敵か味方かもわからない、謎の炎に包まれた男である。

主人公たちの行く先々で、何度かお目にかかるであろうこの男。いったい何のため!?正体は何者!?まあとにかく、正体よりも自分の目的を知るのが先だ。素直にこいつの言うことを聞いていこう。



くくっ、またもや現れる炎の男。だから何者なんだ！



デモ画面で突然現れる謎の男なのだ。

翼を持った人々／有翼人

ゲーム全編を通して、有翼人という種族が登場する。この人たちはストーリー上重要な位置にいることは間違いない。

簡単に説明すると、かつては栄えていた有翼人たち。しかし今残っているのはわずかな数である。

地上に残った種族は天使と呼ばれ、地下へ潜った種族は姿から悪魔と呼ばれた彼らは、実はもと同じ種族だったのである。

彼らはプレイヤーに対して重要なヒントをくれる。

そのほかに手助けしてくれる人

プレイヤーたちは、道ゆく先々でいろいろな人たちと出会う。

出会った人たちは皆協力的で、プレイヤーを助けてくれるぞ。中には〝隠れ村人〟なるものがいて、ステージ中のある所を攻撃すると会える人もいるのだ。



この人に会えば、体力回復＋レベルアップ。

ガイアポリスのシステム

それでは、ここで簡単に、ガイアポリスのゲームシステムについて書いてみよう。

基本的に、上からの見おろしタイプのアクションゲームだ。敵を倒していくと経験値が上がっていく。敵との戦闘はすべてアクションになっている。

経験値は、敵を倒すほかにも、アイテム（本）を取ることでも得ることができる。

ここで気になるのは、経験値によってプレイヤーはどのように変化するかということ。

レベルが上がることで変化するのは、プレイヤーの体力。これが主だが、攻撃力にも多少影響があるようだ。また、レベルとは関係ないが、プレイヤーが特殊なアイテム（〜の剣とか）を手に入れることで、攻撃力が上がったりするのだ。



これを取れば剣のレベルがアップする。取れ！



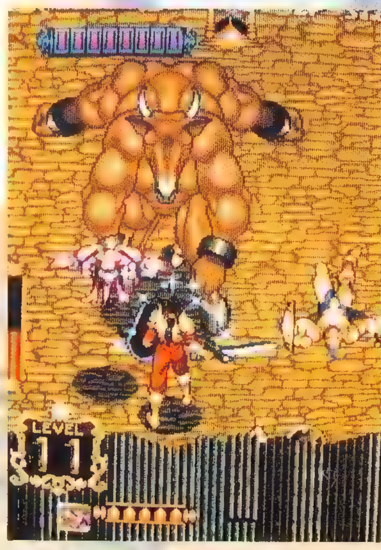
レベルアーーップ!!よーし、いい感じだ。



回転攻撃。別に寝ころがりたいわけじゃないんよ。



ダッシュ攻撃だ。竜大公はドラゴンらしく炎で攻撃。



これがいわゆる通常攻撃ってやつですね。相手はミノタウロスだ。

攻撃方法は多種多様

プレイヤーの攻撃方法は、ただ敵を斬るだけじゃあない。敵に合わせた攻撃法をとるのが効果的なのだ。

通常攻撃、ダッシュアタック、回転攻撃などがそれだ。細かいことをいろいろ言ってもしょうがないので、ダイジェストで見てもらうことにしよう。ジャンプというものが存在しないこのゲーム、攻撃法はかなり重要である。

みんなの期待は高まるばかりだ

今月は、ショーに出展されてすぐの紹介だったので、全体的なキャラクター紹介が中心だったが、どうだっただろう。完成するまでにはまだ少し時間がかかるようすなので、読者のみなさんはもう少し待っていてほしい。コナミ絶対の自信作だから、期待してくれてぜんぜん問題ないぞ！

それにしても、キャラクター１人ひとりがよくできているなあ。お助けキャラの動きだってとっても細かくて丁寧だし、何つっても絵がいいよね。

ゲーメストでは、ガイアポリスをこれからも大きく取り扱っていく予定。今月のこの記事を見て「いい!!」と思ったら、来月号も買いだね。　(RIK君)



こーんなにド派手な魔法も使える。ライトニングソード

魔法は？もちろん!アレも使える

攻撃法の中の１つに、魔法による攻撃がある。まあ、言ってみれば、一撃必殺用の非常用手段といったところか。

魔法を使うには、クリスタルのアイテムを取ることによって使用できる。

さらに、そのクリスタルアイテムを取るごとに、使用できる魔法のレベルが上がっていくのである。レベルが上がると魔法の種類も変わっていき、最後のほうではあの「ライトニングソード」や、「ドラゴンレーザー」なんかも使えるようになる。「ライトニングスウォード！」という音声とともに出される魔法は、かなりの迫力だ。見てビックリ!!

魔法の効果も、その魔法によっていろいろあり、一定時間無敵だったり、敵を追尾したり、さまざまだ。一度使うとなくなってまた取り直しなので、いざってときに使いたい。

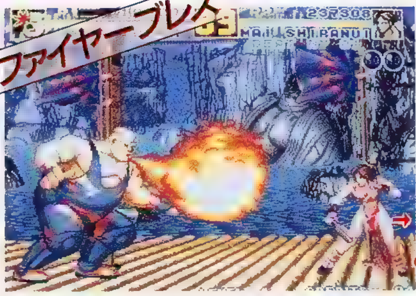
▶ 餓狼伝説２についてのお詫びと訂正

ごめんなさい

ごめんなさい。ゲーメスト４月号の巻頭攻略ページ「餓狼伝説２」の超必殺技の出し方のコマンドが違うという許されないミスがありました。読者の皆様はもとより、株式会社エス・エヌ・ケイ様、関係者各位、本当に本当にごめんなさい。正しい超必殺技の出し方を掲載するとともに今後、このようなミスがないように誌面を作っていきますので、なにとぞお許しください。

ビッグ・ベア

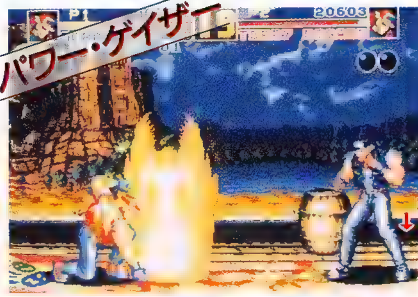
ファイヤーブレス



→↘↓↙→と同時にBC

テリー・ボガード

パワー・ゲイザー



↓↙←↙→と同時にBC

山田十平衛

ダイナマイトいずな落とし



↙に溜めて↓↘と同時にBC

アンディ・ボガード

超裂破弾



↓溜めて↘→と同時にBD

チン・シンザン

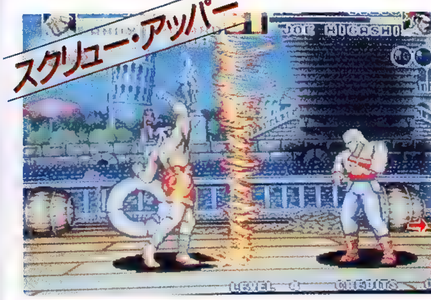
爆雷砲



↙に溜めて↓→と同時にBC

ジョー・ヒガシ

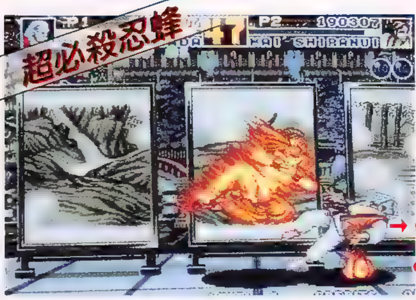
スクリュー・アッパー



→←↙↓↘と同時にBC

不知火　舞

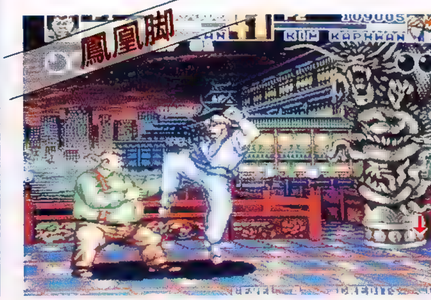
超必殺忍蜂



→↙→と同時にBC

キム・カッファン

鳳凰脚



↓↙←↙→と同時にBD



激闘がここに始まる。
タオ体道
ボタンを押したまま
レバーのみで攻撃できる
新感覚操作
Ta·o
Taido
TM
CHUCK
チャック
CHUNG
チャン老師
NAHOVA
ナホバ
MALCOM
マーカム
8人のファイターによるリアル対戦！
HUEY
ヒューイ
HARRY
ハリー
MIKU
ミク
PAPA
パパ・ドミンゴ
○8人の中から1人選択して格闘開始。
○ボタンを押したままレバーのみで攻撃可能。
○前後の間合いによって変化する攻撃パターン。
200にあまる技を駆使して敵を倒せ！
○コンピューター対戦時に途中乱入可能！
○赤い体力ゲージが無くなるとゲームオーバー。
○1コインで体力ゲージアップ。
☆夢・ファンタスティックプレイ☆
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
5 No.90 May 1993

4月1日、ゲーメストのオリジナルビデオ第2弾がついに発売です。一切の妥協を排し、やれることはすべてやりました。スミからスミまで、マバタキも惜しんで見てほしいです。値段は6000円。超お買得2重丸赤丸急上昇といえましょう。増刊も19日に出るのでよろしく!!それは「餓狼伝説2」!!



大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー

これで勝負だ!! ワン・コイン!! 全身全霊超攻略!!

NEW GAME PATROL

AOU出展ゲーム大紹介!!

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内 ゲーメスト5月号

表紙：餓狼伝説2 エス・エヌ・ケイ イラストby藤原ひさし／表紙写真：ダークエッジ©セガ

対戦大攻略

ぜったい勝ちたい君たちにおくる

餓狼伝説2 対戦攻略㊙奥義!!

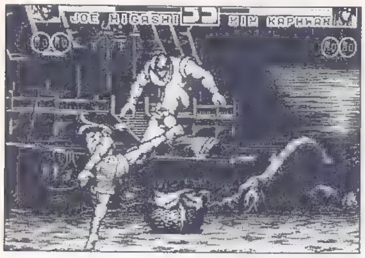
これを見なきゃはじまらない!!

飛翔脚はコレでおとせ!

それほど脅威的な技ではないが、やっぱり返せるものは返す。これが道理ってもんでしょ。

KAL

こざかしい飛翔脚。せっかくガードしても、跳び去っていくキムを指をくわえて見ているだけ…という人はいないかな?ここには、やたらに飛翔脚をだすと痛い目を見るぞ-ということをキムに思い知らせるべく選ばれた幾多の技が記されている。飛翔脚はガードされたら、こんなに多くの技が入ってしまうのだ。



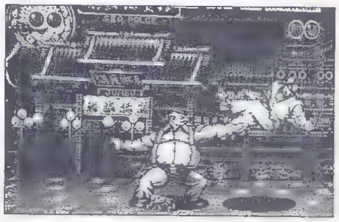
ガードする前に立ち小キックか避け攻撃で撃墜するのがベスト。

キャラ別に見ていこう。

○テリー…すぐに大クラックシュートを出せばザックリ!

○アンディ…少しまってから大の斬影拳が直撃する!

○東…確実に入る技はない。間合いとの関係で、大スラッシュキックをすぐにだせば入ることもある。



これは絶対マスターしよう。

○ベア…ガードしてしまったら終わり。なすすべがないので、ガードする前に空中でジャンプ小キックで落とすしかない。

○十平衛…大のダッシュ二本背負いの格好の的。

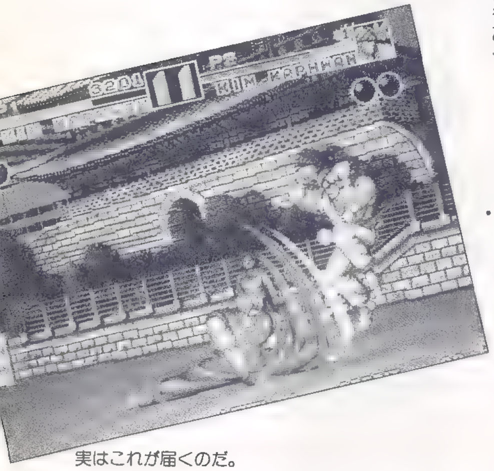
○チン…すぐに小破岩激で転がって続けざまに避け攻撃。この小破岩→避け、[illegible]はスムーズに行うこと。

○キム…少し前進しての大半月斬があたる。爪先がかするていどでいいので、前進するのはほんとに少しだけでいい。

○舞…余裕をもって大の忍蜂を入れられる。

超必殺技ではキムの鳳凰脚だけが入るぞ。

その他の返し方としては、めくり飛翔脚をガードしたあと着地を投げる、といったものもある。



実はこれが届くのだ。

私の戦いには美学がある

極めろ!熊殺し&空中投げ

ただ勝つだけでは面白くない。使える技を使って勝とうぜ!

ももやん

熊殺し…それは禁断の技

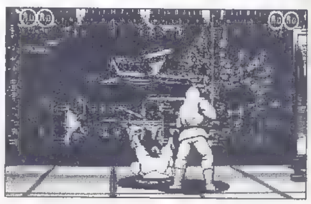
なぜこんなに熊殺しにこだわるのか?それは、甘い悪の薫りであり、禁断の秘技であり、最高の威力だからだ。

出し方は、↗+C(右向きのとき)と出しづらい。そんな熊殺しの楽な入れ方を書いてみよう。

やり方は色々。すべて使えれば熊殺しは極めた

まずは、ジャンプ方法。これはジャンプ中にレバーを↗に入れっぱなしでCボタンを連打するだけ。これが一番確実だ。

次はサル熊という技だ。ライン移動をレバー上下だけでゴロゴロ移動(これをサルという)をして、その間に↗+Cボタンを連打する。これも簡単にできる。



これが一番簡単かもね。

最後の2つは究極奥義だ。この2つを覚えれば君の戦闘力は30%はUPするだろう。

まずは歩き熊殺し。ただ↗+Cを入れるのは難しい。一度レバーを下に入れてから↗+Cを入れればいい。これなら、一度しゃがむのでジャンプしにくくて楽だが、練習が相当必要だ。

最後は日本熊殺しという技だ。これは、十平衛、不知火、ビッグ・ベアにしか入らないぞ。やり方は、C+Dのラリアット(これを日本という)を相手の前で空振りさせて熊殺しをかけるのだ。日本の技の出ている間はジャンプしないので、その間にレバーを斜め上に入れてCボタンを連打するのだ。十平衛や不知火などは体が小さいのでラリアットを空振りしやすい。

ちなみに、自分の体力が多いときに熊殺しを入れると減る量が多いようだ。



この間にレバー斜め右上+C!

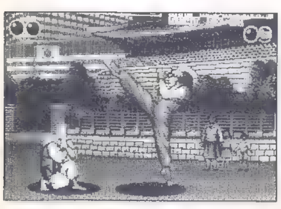
空中投げ…それは空中の美学

とにかく地面から足が離れていれば空中投げができる。それが十平衛の空中投げだ。

とにかく地面から足が離れていればいいのでキムの二段回し蹴りでも、ベアの大キック(ドロップキック)でも投げることができる。

必殺技も投げられるぞ。テリーのバーンナックルやクラックシュート、キムの半月斬、東のスラッシュキック、チンの大太鼓腹打ち、不知火のムササビの舞と超必殺忍蜂も投げられるぞ。

空中投げも極めてほしい。十平衛は強いぞー。



これも空中投げだ!

これで楽勝?ビッグ・ベア
ジャイアントボム&スーパードロップキック講座

ももやん

ビッグ・ベアの持つ2つの必殺技は、「ジャイアントボム」と「スーパードロップキック」だ。しかし、この技をうまく使っている人はあまり見かけない。この2つの技をうまく使ってもらいたい。

強いぞ!G・ボム!!

さて、ジャイアントボム(以後G・ボム)について説明しよう。G・ボムは↙溜め→+AorCで出る。まず弱と強の違いは、弱は出るまでが速く移動距離が短い。強は逆に、出るまでが遅く移動距離が長いのだ。これを使いこなせれば、かなり強くなれるぞ。



時々抜けられるんだけどさあ…。

この技の一番の特徴は、上半身が無敵なことだろう。G・ボムを使えば十平衛、不知火、アンディの飛び道具をすり抜けることができるぞ。

しかし、足元が弱いので、テリーのパワーウェーブ、東のハリケーンアッパーは抜けられない。ただ、G・ボムは移動した瞬間は全身無敵なので時々抜けることもできるだろう。

この技は、キャラ別にとても使える相手と、ほとんど役に立たない相手がいるので注意が必要だ。

一番威力を発揮するのが舞に対してだ。跳び蹴りや逃げ蹴りで返すしかないが、難しい。そこで狂ったようにG・ボムで押しまくろう。アンディに対してもガンガン使おう。しかし昇龍弾で返されるので小と大を使い分けてタイミングをずらす。とにかく、使えるキャラに対しては徹底的に多用しよう。

逆に、東や十平衛のようなスライディングを持ったキャラや、半月斬、氣雷砲という返し技のあるキム、チンにはあまり使えない。テリーに対しては、立っているときに使おう。

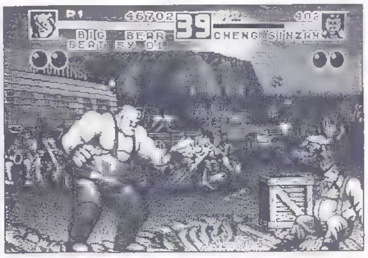

ホレ、ホレ返してみな。

どう使うかは君しだい。S・ドロップキック

S・ドロップキックはDボタンを10秒以上押し、はなすと出る。これには実は3段階くらいあるのだ。溜める時間は、10、20、40秒くらいだ。最高だと、体力を一気に半分にすることもできる。とても強力だ。

難点としては、溜めている間にほかの必殺技(G・ボムや超必殺技など)を使うと、溜めが解除されてしまうのだ。

これは知らないと、いつまでも出せないぞ。後は出すタイミングだけだ。



S・ドロップキック一発分のダメージだ！

チン・シンザン
破岩激の使いかた

出るのが早い！当たると転ぶ！
この技を使わない手はない。

RIK君

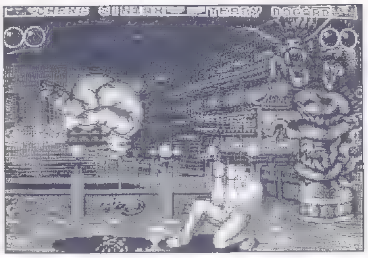
☆一瞬の隙をつけ!小破岩激で反撃だ。

小破岩激は出るのがとても速いため、一瞬にして反撃に転じられる。そのため、敵の技の一瞬の隙をついて攻撃が入る。敵の連続的な攻撃、例えばキムのライン跳ばしキャンセル半月斬などの、一見ガードするしかないような場面でも使えるのだ。

どのようなとき使えるのか?

ではいったいどの場面で使えばよいのか?場面ごとに見てみることにしよう。

まずテリーの場合。ライジングタックルをガードした場合、必ずおつりで破岩激が入るぞ。パワーウェーブガード後のクラックシュートなどにも入る場合が多い。ただし、ガードされた場合大キックで反撃をくらうので、乱用はさけること。


乱用は禁物。大キックでやられるぞ！

アンディはやっぱり小斬影拳を止めるのに使おう。足払いはダメなので、斬影拳と相撃ちを狙う。相手が転べば相撃ちでもいい。ペースを乱すのだ。

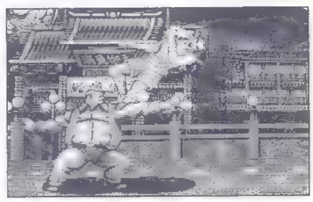
十平衛のダッシュ二本背負いを返すのも破岩激がよい。十平衛がかなり慎重に狙っても、負けることは少ないぞ。

最初に書いたようにキムの半月斬にも勝てる。しかし起き上がりに重ねられると出ないようだ。

ビッグ・ベアのジャイアントボムが足払いの弱いチンには嫌な攻撃と思えるが、破岩激で相撃ちにしてしまえばいいのだ。これも相手のペースにしないための手。

その他にもスライディングや空波弾など、一瞬のスキを見て入る技は多い。積極的に狙おう。

なお舞にはテリーと同じく大キックがあるので破岩激の乱用はできない。この2人には避け攻撃で代用したほうがいいかもしれない。


避け攻撃で代用するという手もある。

攻めるときの使いかた

攻めるときは主にキャンセルを利用して使う。跳び込みをガードさせたら↓小パンチキャンセル破岩激など。小破岩激と大破岩激は出るタイミングが違うので両方使う。

大破岩激には一瞬だけ、無敵のようなタイミングがあり、センベイなどが通りぬけることがある。しかし、狙ってやるのはほぼ不可能。だが、小破岩激に比べて足払いに強いので、足払いばかり出す舞やアンディには使える。しかも、ガードされた後立ち大キックが入らないのも有利な点だ。

そのほかに、小破岩激で近よって投げるという荒技もある。これは相当有効な戦法だ。使え!!


破岩激から投げるという強引な技。近よるためだけに使ってもよい。

疾風の胸に恐怖する日々にさよなら

ムササビの舞いはもう恐くない（少しは）

C·LAN

ムササビ返し小特集

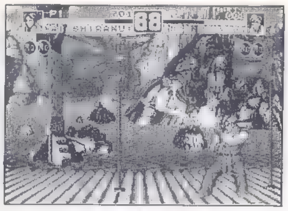
不知火舞とムササビの関係

ムササビの舞いは、舞が地元ステージのみにおいて使用可能な必殺技だ。この技は、棒につかまって戻ってくるまで事実上無敵で、しかも早いためにやむなくガードしてしまう状況が多いのではなかろうか。

舞の立場で考えると、ムササビをガードさせた後どうするのがベストか？

最有力候補は逃げ蹴りである。舞の逃げ蹴りはしゃがんだ相手に対し、小なら全キャラに、大ならテリー、キム、ベア、チンの4キャラに当てつつ逃げることができるからだ。これをガードするには、ムササビをガードした後、立ちガードをしなくてはならないわけだ。でももし足払いにきたら…投げにきたら…考えれば考えるほど絶望感が湧き上がってくる。

だがこれらの舞の選択権を完全に無効化してしまう方法がいくつかある。それらを事細かに解説していこうではないか。



「ターッ！」ときて…、

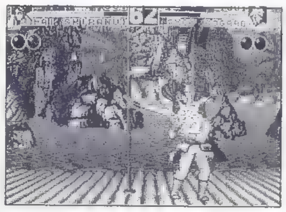


逃げ蹴る！このアマって感じだね。

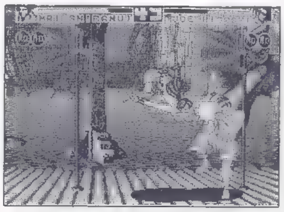
投げ返し理論

まず考えられるのが、ムササビをガードした後に投げを試みるという方法だ。しかし、投げられるときもあれば、逃げ蹴りをくらってしまう場合もある。この違いは一体何か？

一言でいうと、ムササビをガードしたときの舞と自分の位置関係による。ガードマークが自分の頭部付近に表示されたときは比較的投げ返しやすく、肩や腕などに当たったときは投げ返せないことが多い。実際には、ムササビをガードした時点で舞の着地点を予想し、投げの間合いに入っているかを判断しなければならないので、ある程度の経験は必要となる。一つ注意するのは**「投げは相手方向にレバーを入れなくては成立しない」**ということ。レバーを引きながらの投げ技を持つのはビッグ・ベアと山田十平衛のみである。



投げ返せるのはこういう感じのとき。



こりゃ見るからにダメだね。

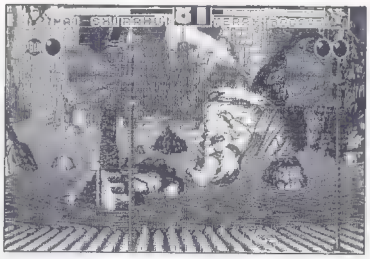
一般に、舞が反転した棒が自分から遠い場合、つまり遠くからかっ飛んでくるようなときはガード投げがしづらいが、キムと東は経験上逆に投げやすくなる。なお、十平衛に限っては、ムササビの後に逃げ小キックを出されると、**いかなる状況でも投げ返せない**ので注意しよう。

ここまでのことは舞がムササビ後に逃げ蹴りにきている場合に関してである。ムササビ→足払い、ムササビ→投げにきている場合はこちらが投げを狙っていればほぼ勝てるのだ。足払いなら出かかりを投げられるし、投げならこちらのガードが解けずに大パンチになってしまうことが多いためだ。

ガード後の逃げ蹴り完全撃退法

では次に、ムササビをガードしてからの有効な手段を書いていこう。一応舞が逃げ蹴りをしていると想定する。

まずはテリー。確実なのは大ライジングタックルだ。ただしため状態でなくてはならないし、さらにムササビを立ちガードするという本能に逆らって、しゃがみガードしなくてはならないので使える機会は少ない。大昇龍弾も一応可。タイガーキックはスカってしまうのでダメ。ほかには小クラックシュートもいい。



ガードして小クラック。舞はもう蹴りを出したので無防備。

クラックは出た瞬間のやられ判定が小さいので逃げ大キックをすかして舞の着地を迎え撃つ形になる。ただし逃げ小キックならくらってしまう。

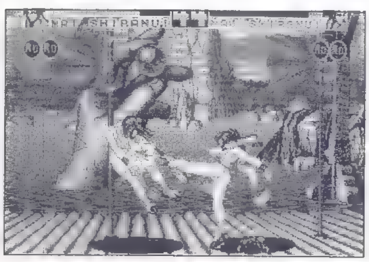
チン・シンザンの小破岩激も有効だ。何をしようが必ず当たる。舞が何もしないとガードされて立ち大キックをくらってしまう可能性があるが、チンはもともとガード投げがやりやすいのでうまく使い分けよう。

一番強力なのがキムの鳳凰脚。ちゃんと出れば必ず入る。結論として、舞は赤くなったキムにムササビを使ってはいけない（これを知ってれば）。

次に、逃げ蹴りをくらった後に入る技を考えてみよう。

アンディは大斬影拳が確実。威力もあるので実は常に投げ返しを試みて、逃げ蹴りをくらったら斬影でかまわない。

テリー、舞なら少し歩いての立ち大キックが入れやすい。



舞の大キックは近づき過ぎると違う蹴りになってスカるよ。

東なら歩いて立ち小キックが入るが結局ソンな取り引き。

ここでまったく触れなかったベアと十平衛に関してだが、ベアはほとんど投げ返せるし、十平衛は……フッ、そうあせらなくてもいい。次の章を見るのだ。

ムササビの舞いそのものを返すには…

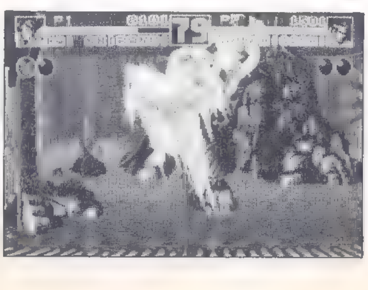
最も簡単に返せるのが十平衛のスライディング。東はなぜかスカってしまうので狙ってはいけない。難度はぐっと上がるが、空中投げも狙える。決めるとカッコイイので死ぬまでに一度はやってみよう。



ムササビを確実に返せる十平衛のスライディング。

ライジングタックル、タイガーキックも使える。ただし空中の舞に当てることはできない。つまり、ガードされて反撃をくらう可能性があるということだ。しかし、めくりになったりするときもあり、逃げ蹴りにきてる場合妙な当たり方をしたりして楽しい返し技だ。

また、返し技ではないが、全キャラ共通の行動として、とびのきやライン移動で一度様子を見るのも有効な手段だ。



例えばこんな当たり方ね。

さらばチチプレス

さあ、これで大分気が楽になったことだろう。これからは心おきなく舞に乱入することができるね。おめでとう。

全国の悩める対戦プレイヤーたちよ、これを読むのだ！

斬影拳ラッシュの抜け方

あまりに簡単で単純で超強力な斬影ハメに怒り爆発寸前の君っ！これを読んでバッチリ返してやれっ！

KAL

斬影ハメなんかにゃはまらねエぜ！（一部例外アリ）

斬影ハメとはいったい何か。それは、小足払いキャンセル小斬影拳、そして小足払い…と連続して行われる悪魔の連続技だ。この技に固められて体力を削り取られていった数多くの人々の叫びを、忘れてはならない…。

というわけで、とにもかくにも返し技の解説に入っていこう。

○テリー…ライジングタックルにすべてをかける。読まれると死。二発連発が効果的。

○アンディ…足払いがでるのでハマらない。

○東…斬影拳のあとしゃがみ小パンチできたときは避け攻撃が入る。足払い系ならテリー同様タイガーキックにかける。入力は早めが吉。

○ベア…早めにくらい投げをする。相手が小パンチでキャンセルしているなら、斬影拳をガードしたあと投げが入る。

○十平衛…まさにアリ地獄。ライン移動で逃げられることを祈る。その前に小パンチやセンベイなどで絶対近づけさせないこと。

○チン…斬影拳のあと足払いでくるならしゃがみ小パンチが、しゃがみ小パンチでくるなら立ち小パンチが入る。といっても大足払いとかどれがくるかわからないので読み命。

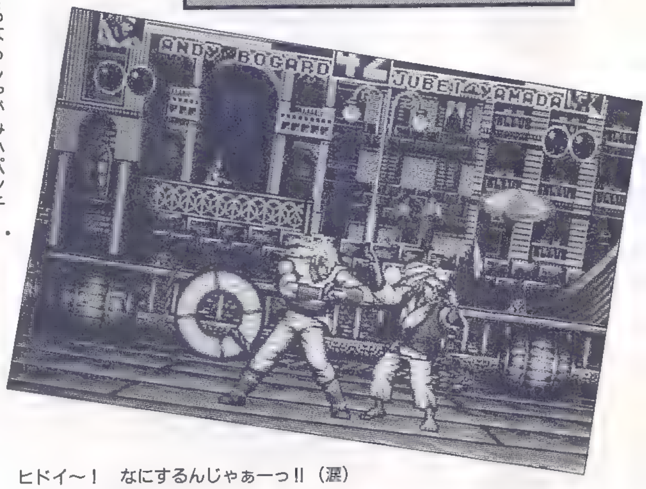
○キム…大飛燕斬で楽勝。斬影ハメってなんですか?って感じ?（でも読みがはずれると…）

○舞…もう、アンディ（斬影拳）なんて大ッ嫌いっ!!ていうところ。瞬間芸で斬影拳がくるときしゃがみ歩きしてスカすとか、十平衛同様ライン移動に頼る。日本ステージならまぁ、ムササビの舞で逆襲でしょ。

だいたい以上のようなところだ。斬影拳のあと足払いでくるなら、基本的にライン移動やバックダッシュで逃げれるが、小パンチのときは無理だ。特に十平衛と舞はそういう状況に陥らないよう戦略をたてるしかないのだ。



大の飛燕斬がこんなところで役立つなんて。



ヒドイ～！　なにするんじゃぁ～っ!!（涙）

鳳凰脚の正しい使い方

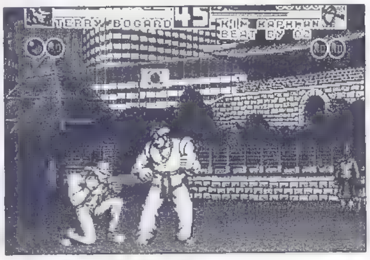
弱い・使えない・入らない、と思っているあなた、それは違います。入れるチャンスはいくらでもある。強い部類の超必殺技であることを実際の対戦で実感してもらうために、正しい使い方をちょこっと教えちゃいましょう

KAL

遠くから鳳凰脚を出したはいいが、簡単にガードされたり返されてしまった経験があるかもしれない。しかし、それで鳳凰脚が使えない技だと早合点してもらっては困る。

鳳凰脚は、自分から、遠距離で出すのではない。敵の至近距離で、相手の技をガードしたりくらったりしてから出す超必殺技なのだ。密着状態なら、めくり判定になって必ず決まるぞ。

主に狙うのは、跳びこみ系の技をガードした直後だ。ガードしたら、すばやくコマンド入力する。技によっては遅く入力したほうがよい場合もある。他に、こちらの起き上がり時に相手が目の前にいるとか、一回目の鳳凰脚を小技で消された直後などにいきなり出すのが有効だ。



この距離だと一方的に鳳凰脚が決まる。

さて、とりあえず鳳凰脚の入る技を書き出してみた。参考にしてぜひ対戦相手にぶちこんでもらいたい。ただし、突っこみ型の必殺技は近くないとだめだぞ。

これらの技に鳳凰脚をたたきこめ！

小ジャンプ攻撃全般（ビッグ・ベアの小キックは除く）。

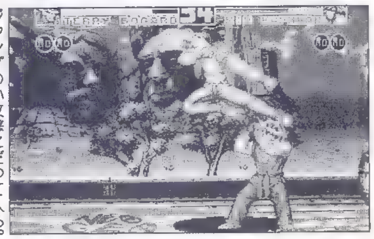
対空の必殺技（飛燕斬・昇龍弾など）の直後。

突っ込み型の必殺技全般（G・ボム、半月斬は除く）。

その他（飛翔脚、大太鼓腹打ち、爆烈拳、ムササビの舞い、東、十平衛のスライディングのあと）。

テリー、アンディ、東、舞の超必殺技のあと。

以上だ。コマンド入力が遅目でいいのは対空技と超必殺技（舞以外）のとき。それ以外は超早く、正確に入力しないといけないぞ！頑張れ!!

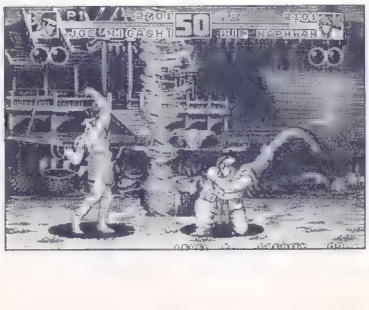

ジャンプの小攻撃にだって入る。

鳳凰脚へのつなぎ方そのバリエーションだ

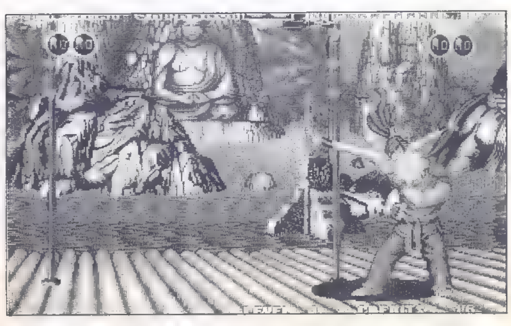
まずは飛翔脚すかし鳳凰脚。飛翔脚すかし投げのかわりに鳳凰脚を使うのだが、相手が一瞬スキを見せてくれないと入らない。

次は鳳凰脚すかし逆鳳凰脚。相手の起き上がりに早めに鳳凰脚をだしてめくりを狙い、反対側へいったらすかさず逆方向に鳳凰脚を出す。向きがかわった瞬間にコマンドを入力しなければならないため多少難だめしだが、出れば決まることも多い。

他にもいろいろあるので、自分でも研究してみよう。



お?出してしまいましたねエ～。


ムササビの舞いだって怖くない！



遂に出た！

餓狼伝説2 トレンドパターン

日々の修業の成果を、ここに記す…

石井ぜんじ

今回はコンピュータ戦の面白い戦法と、対戦のダイヤグラム、キャンセル技についてまとめてみた。まさに餓狼伝説2トレンドパターンといってよいだろう。

それではさっそく、キムの対コンピュータ戦のパターンからいってみよう。

キム・カッファン～飛翔脚踏みまくり編

キムの飛翔脚はそのまま出して決まるのは、ベアとローレンスくらいのもの。しかし、ライン移動をガードさせた後に出すなど、少し工夫すればかなり多くの敵に決められるぞ。

ベア、アンディなどはライン移動攻撃をガードさせてから、垂直ジャンプで踏みつけられる。ヒガシもガード後ハリケーンアッパーをよく出すので、かなり踏める。

チンや十平衛は挑発を誘うことができるので、そこを前方ジャンプから踏みつける。

チンは離れて立ち小パンチで、十平衛は挑発で挑発を誘う。

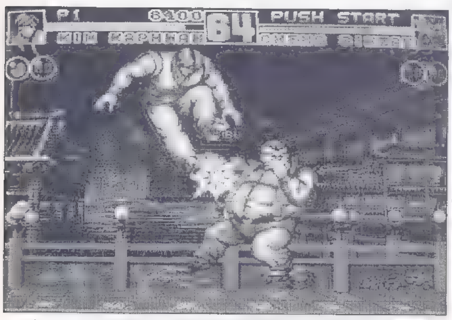
テリーは間合いを離してバックジャンプから踏む。クラックシュートを出そうとするがその上から踏めるぞ。

ローレンスはしゃがみ小パンチでブラッディスピンを誘い、バックジャンプして踏もう。クラウザーはライン移動攻撃をガードさせ、立ち大キックからバックジャンプや、立ち小パンチ2回から垂直ジャンプで踏むことができる。

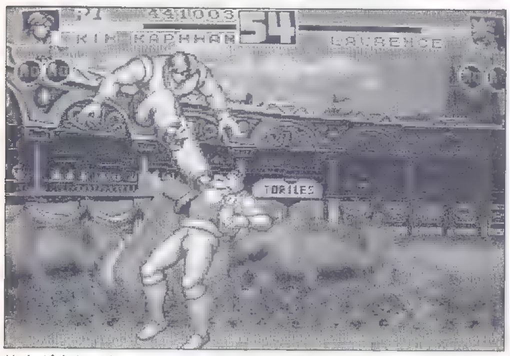
さて、次は飛翔脚を使える笑えるパターンを紹介しよう。



キムは挑発や立ち小パンチで飛翔脚を誘って空中で踏もう。



小パンチで[illegible]を誘い、バックジャンプから踏むことも可能。



体力が少なくなったら立ち小パンチで誘って踏もう。

餓狼伝説2 対戦ダイヤグラムVOL.2

	アンディ	チン	ヒガシ	舞	十平衛	テリー	キム	ベア	
アンディ	\	6	6	7	7	7	6	6	45
チン	4	\	5	5	8	5	6	7	40
ヒガシ	4	5	\	5	5	6	6	9	40
舞	3	5	5	\	5	7	6	3	34
十平衛	3	2	5	5	\	6	5	8	34
テリー	3	5	4	3	4	\	5	7	31
キム	4	4	4	4	5	5	\	8	34
ベア	4	3	1	7	2	3	2	\	22

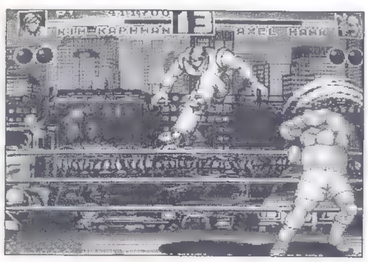
VS アクセル

超必殺誘い遊び

アクセル・ホークに対して離れて挑発するとアクセル・ラッシュという技を出してくる。これはすさまじい威力を持っていて、ガードしていても半分近くのダメージを奪われてしまう。

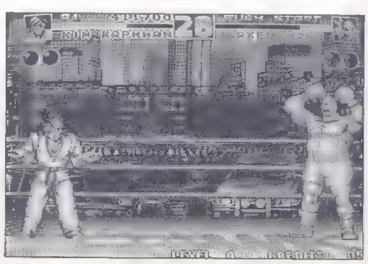
しかし、逆にこの技を誘ってうまく返せば、優越感にひたれるというものだ。

まず、キムでやってみよう。



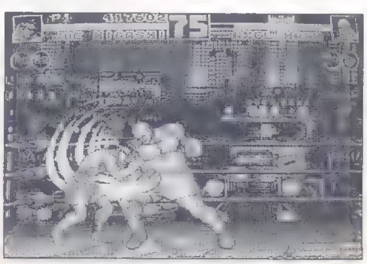
ラッシュが来たら垂直ジャンプでかわし飛翔脚だ。

離れて挑発して、アクセルがラッシュしてきたら垂直ジャンプでかわす。そして大飛翔脚で間合いを離そう。着地したらまた挑発して、えんえんと繰り返す。怒り狂うアクセルを尻目にかろやかに天空を駆けるキム。これはやってみるしかない。



着地と同時に挑発して再び怒らせる。えんえんと繰り返せるぞ。

次はヒガシだ。同じように離れて挑発し、大のタイガーキックで返そう。決まればカッコよいが、失敗したら大変なことに…。名づけて、「ジョー・ヒガシ成人の儀式」。



いけ～ジョー東。ジョー伝説の始まりだ！

VS クラウザー

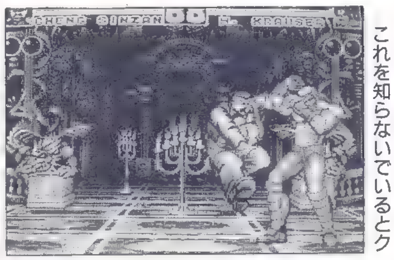
すかし投げ

クラウザーに対してライン移動すると、ライン移動攻撃が当たらない場合がある。十



平衛のパンチでのライン移動や、チンの奥から手前へのキックのライン移動などがそうだ。

これを知らないでいるとクラウザーに投げられてしまう。しかし逆に、投げ返すつもりでボタンを連打しているとたいてい投げ勝てるのだ。これを意図的にやるのがすかし投げだ。チンは、これだけでクラウザーに勝つことができる。



奥から手前に移動するときでないとだめだぞ。

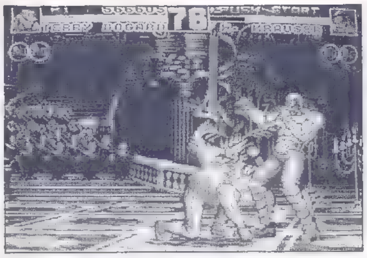
VS クラウザー

超必殺爆烈

クラウザーにかっこよく勝つなら、ぜひ超必殺技を当てたいところだ。そんな夢のようなプレイも不可能ではない。

一番入れやすいのがテリーのパワーゲイザーとヒガシのスクリューアッパーだ。ライン移動攻撃をガードさせてすぐ出せば、クラウザーはガードせずにくらってくれる。超必殺技ではないが、同じようにパワーウェーブも当たる。

他の超必殺技は、クラウザーを画面の端に追いこんで倒し、起き上がりに使おう。クラウザーは後方ダッシュで逃げようとしてくらってくれる。ベアのファイアーブレスが狙いやすい。G・ボムで倒してクラウザーを業火に包んでしまえ。



ライン移動をガードさせたあとパワーウェーブが決まる。

キャンセル技とは?

ゲーメスト誌上でひんぱんに使われている、「キャンセル技」とは何のことだろうか。ここで、キャンセル技の正体と、その有効な使い方をおさらいしてみよう。

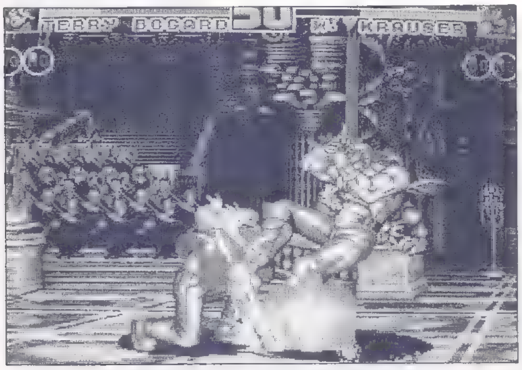
キャンセル技のことを正確に表現すると、「技を出した直後に必殺技のコマンドを入力し、技のモーションをキャンセルする一連の複合技」と定義できる。ストIIでいえばアッパー昇龍拳がそうだし、餓狼2では斬影ハメや大足払いパワーウェーブなどがそれにあたる。

餓狼伝説2の場合、間合いの離れた立ち大キックを除くほとんどの技にキャンセルがかかる。避け攻撃や、ラインとばし攻撃にもキャンセルをかけることができる。ラインとばしキャンセル半月斬などはキムの常とう手段だ。

では、キャンセル技はどういう意味があるのだろうか。キャンセル技を使って技と技の隙を少なくしていくと、連続して技をガードさせ続けやすくなる。しかも必殺技が含まれているのでガードの上から体力を削ることが可能だ。

相手にとって連続して攻撃を受け削られるのは心理的に嫌なものだ。その間動けないし、下手に動くとくらってしまう。

餓狼2ではガードできない連続技は存在しないので、キャンセル技は主に相手を封じこむために使われる。華麗に攻めつつ相手を完璧に封じこめる、それが餓狼2流キャンセル技の使い方だ。

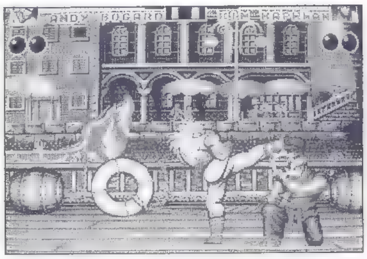


パワーウェーブが当たるならパワーゲイザーも当たるというわけだ。



端に追いこめばファイヤーブレスも決まるぞ。

ダイヤグラム今月の動向



近くでは小キックをキャンセルで使うと強い。

今月もトップはアンディだ。苦手なキャラがなく、近づけば斬影拳や足払いで、離れれば飛翔拳と自由自在だ。

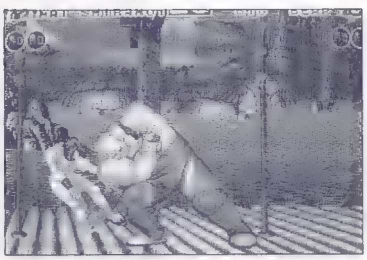
次にくるのは、チン・シンザンが有力か。アンディに対してはやや不利な感じだが、他のキャラにはすべて互角以上の戦いをする。その中ではテリー、舞、ヒガシと小破岩激・太鼓腹打ちをガードした後攻撃を入れられてしまうキャラが嫌な敵となる。



立ち小キックを出しているだけでベアはつらい。

ヒガシは、守りが堅くなかなか相手をよせつけない。特に立ち小キックキャンセルハリケーンアッパーを使うと、ベアは手も足も出ない。しかし、攻撃に今一つ決定力が足りない。

舞は、先月に比べるとかなりポイントが下がった。ベアのG・ボム連発に対してうまい方法が見つからず、天敵が生まれてしまった。アンディに斬影ハメをやられても苦しい。



ジャイアントボムで押しまくられるとやや不利か。

十平衛も同じくランクダウン。十平衛の天敵はチン・シンザンだ。攻撃力に差があるうえ、一つ一つの技の性能に差がある。破岩激があるためダッシュ2本背負いも使えない。

それに比べ、大幅にランクアップしたのがキムだ。鳳凰脚の使い方をマスターすると、一発逆転性が大幅にUPする。思った以上に奥の深いキャラとなりそうだ。

テリーは下位グループではあるが、どのキャラに対しても比較的戦える。キャンセル技を使いこなして相手を封じこめつつ削っていくのがセオリー。しかしそれにはかなりのテクニックが必要とされる。



キャンセル技の中に混ぜる小足払いが避け攻撃を封じる。

残ったのはベア。各キャラに対してかなり不利だが、舞にだけはパワーを存分に発揮する。他のキャラには、ライン移動に熟練しないとなかなか対抗できないだろう。

編集部でも、現在対戦の研究が進んでいる。20ページからその成果の一部を載せているので、ぜひ参考にしてほしい。ストIIにはない魅力がいろいろあるぞ。

空中投げと連続技の特集だ！
ストリートファイターIIダッシュターボ

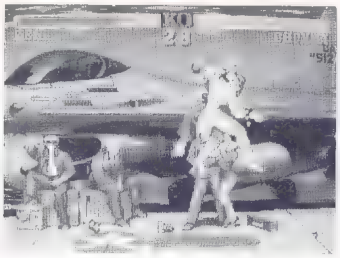
君は空中を制することができるか

空中投げを狙え！

しき者だけに許された華麗に空を舞う空中投げ。その真の力をお見せしよう。

F-GLD

対戦において、「知っている」と「知らない」とでは大きな差ができる技が多数ある。今回はその一つである空中投げに関して解説してみよう。


春麗の「龍星落」。空中にて「やあっ」の声と共に投げる。

時代は再び、空中投げを求めている

ストIIであまりにも強すぎた春麗とガイルの空中投げ。その強さゆえ、ダッシュでの超パワーダウンが余儀なくされてしまった…

しかし今度は逆に弱すぎた、ダッシュでは空中投げは全然といっていいほど使えなかった。そしてターボ、空中投げの出番が再びやって来た…？


ガイルの「フライングバスタードロップ」。見た目はハデだが…。

まずはおさらい「空中投げ」って？

春麗、ガイル、バルログの3キャラのみが持っている技で、その名の通り「空中（ジャンプ中）に投げる技」である。

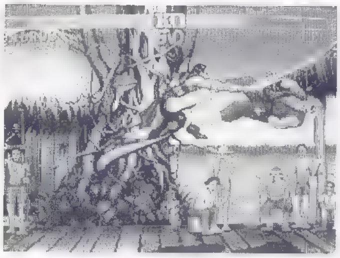
どうやって投げるかというと、ジャンプ中に相手の近くで、レバーを上と中立以外の7方向のいずれかに入れて、中パンチか大パンチだ（ガイルのみ中キック or 大キックでも投げられる）。


同じくガイルの「フライングメイヤー」。たたきつけるように…。

キャラクターによって、それぞれ空中投げのできる間合いや威力などが違うので気をつけよう。

ダッシュからターボへ…新たなる空中投げ

ダッシュからターボになって空中投げは確実にパワーアップしている。どのようにパワーアップしているか、キャラクターごとに見ていこう。


バルログの「スターダストドロップ」。綺麗に投げる。

2つの投げを持つ軍人さん

▶ガイル◀

F-GLD

2つの空中投げを使いこなせば、もう君のガイルは立派な対空戦闘機。そーいや、ガイルって空軍？

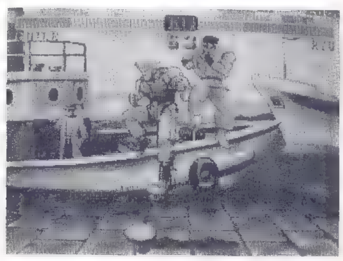
2つの空中投げを使い分けよう

ガイルの空中投げはダッシュと比べるとあまり変わっていないようだ。まあ、ガイル自体全然変わっていないというのがあるが…。

おさらいを兼ねて、ガイルの空中投げを見ていこう。

上への投げ フライングメイヤー

中パンチ or 大パンチでの投げ。この投げの間合いは上のほうにある。自分と高さが同じだと投げることはできない（つまり上のほうだけになるわけだね）。あと自分の向いている方向に相手がいないと投げられない（背中なんかにいるとダメなのだ）。


背中にいると投げられんのよね…。ジャンプの調整を…。

こちらの投げは使い道が多数ある。相手が跳び込んでくるのを見てから投げるとき、相手の技の空振りなどを狙っていくようにしよう。

下への投げ フライングバスタードロップ

中キック or 大キックでの投げ。こちらの投げは自分より下、さらに自分と重なっているときも投げられる（つまり高さが自分以下にいる敵）。左右はフライングメイヤーと同じく自分の向いている方向。

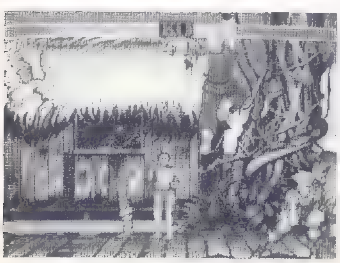
こっちはあまり使い道が少ない。投げやすい相手はジャンプがガイル以下の敵。特にVSガイルの同キャラ戦などに使えるぞ。


この間合いはバスター（キック投げ）。


このときはもちろんバスターで。

空中投げの長所

ガイルの空中投げは普通の投げよりも敵に与えるダメージが大きいので、相手が大昇龍をすかしたときなどの空中投げを狙えるときはガンガン狙っていこう。


しょお〜りゅーけん。空中投げでも狙うか…。

これで勝負だ!!ワン・コイン!!
全身全霊超攻略!!

かつての空中の覇者、復活？

春麗

いなりん

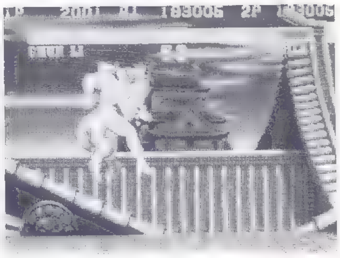
あの恐怖の龍星落の威力が再びみんなの前に現れるのだろうか？それはあなたの努力しだい！

意外と使える龍星落、思い切って狙いましょう！

ストⅡではものすごい吸いこみをみせて、春麗の空中における他キャラへの絶対的有利な立場を保っていた龍星落（空中投げ）。ダッシュになって大幅パワーダウンしてしまったのだが、ターボになってストⅡほどではないが多少パワーを回復した。

どこが強くなったのか？実際には技ひとつひとつの威力はダッシュよりも弱くなっているのだが、吸いこみの範囲が少し広くなっているのである。

具体的な例として春麗とガイルが密着して春麗が中足払いを出し、ガイルはガードしたあとサマーを出す。春麗は中足払いを出したあとすぐ前方ジャンプをして空中投げを狙う。ストⅡでは投げることができて、ダッシュでは投げられなかったこのやりかたが、ターボではまた可能になったのだ。



対戦中でも起こりうるシチュエーションだけど、めったに成功しないだろう。

対戦中における狙いどころは？

いくら間合いが広くなったといっても、相手の技にただ正面から投げにいってもまず無理である。狙いどころは相手が跳び込んできたときに、ひきつけて技をだそうとしているときだろう。だが読まれていると早めの跳びげりなどで返されてしまうので、あまり多用しないほうがよい。



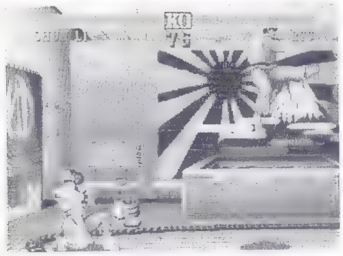
空中投げを警戒して早めに技を出されてしまうとちょっとつらい。

もうひとつの狙いどころは気功拳を撃って相手を跳ばせて投げを狙う。こちらは多少難しいかも。

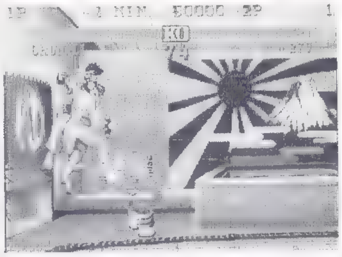
前者はいちおう全キャラに対して狙うことができる（ダルシムは例外かな?）、後者は本田、ブランカなどの飛び道具を持っていないキャラに狙いやすい。

相手の技に対応した空中投げの狙いかた

リュウ・ケンが遠くから空中竜巻で近づいてきた場合は、正面から投げを狙うのではなく、リュウ・ケンの落下しはじめるところを狙うと空中投げしやすい。



これくらい遠くからきたときは…、



落下するところを狙って投げる。リュウ・ケンが落下中でも投げられるぞ！

春麗の空中スピニングバードは少し難しい。無理に狙わないほうがよいだろう。

ブランカのバーチカルローリングは、垂直ジャンプや逃げジャンプならば割と楽に空中投げできる。

ベガのヘッドプレスは、相手が技を出した瞬間にバックジャンプをして空中投げしよう。

美しくない者はすべて〝ポイ〟だ!!

バルログ

FRS-N,O

使いやすくなったスターダストドロップで、どんどん投げ捨てよう。

間合いが変化したぞ

バルログのスターダストドロップは、ダッシュでは、バルログの上半身から斜め上方にしか投げ判定がなく、使いづらかった。

ターボになって斜めはおろか、正面、果ては下方にまで投げ判定が伸びたのだ!!

これを使わない手はないだろう。

バルログはジャンプも素早いので、相手が跳んだのを見てから跳び、相手が技を出す前に投げることができる（引きつけて技を出そうとしていればなおさら）。

スターダストを有効に使える相手は、リュウ・ケン、などの比較的ジャンプ時間の長いキャラがやりやすいだろう。

逆に、春麗などに対しては斜め上の投げ判定がうすくなってしまったので非常に投げにくくなっている。

では、相手を跳ばすにはどうすればいいか、という問題になるが、これはしゃがみの爪の使い方にかかってくる。



いいことずくめのスターダスト。しかし春麗にはやりにくくなった。

相手を画面端へ追いつめて、しゃがみの小、中爪でグサグサ刺しまくる。もちろんガードされてもいい。

ただし足払いに気をつけよう。あと立ち小爪やしゃがみ小キックをフェイントにまじえてもいい。こういう状況になると、相手は結構跳んできてくれる。

では、キャラ別に見てみよう。

VSリュウ・ケン

彼らが、跳びこんでくれる状況はかなり多い。投げるときは、写真②の間合いから斜めに跳びこむ。注意すべき点は空中竜巻。

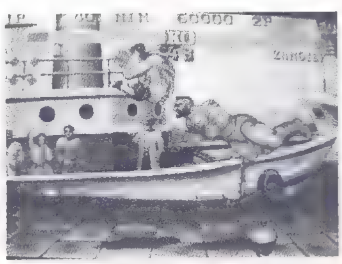
空中竜巻でも、リュウ・ケンの足が向こう側にいっていれば投げられるが…。あまりにも相手が空中竜巻ばかり狙ってくるようなら、地上で着地したところを投げてやろう。



写真②。このくらいからジャンプ!!

VSザンギエフ

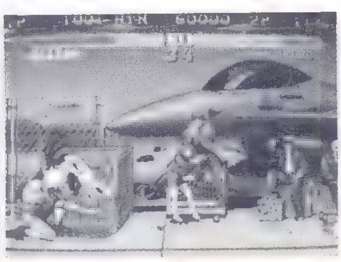
ダッシュでは、バルログで、ザンギエフを空中投げするなんて夢のような話だったが、今回はできるんだなあ。しかもバルログがザンギエフよりも上方にいてもOK。



ここからでも投げられる。

VSバルログ

同キャラ戦でも使えるスターダスト。たとえば写真のような状況で、右側のバルログが、ローリングクリスタルフラッシュをした後、左側へ壁向かいジャンプしてくることがある。このときが狙い目。垂直ジャンプして投げよう。



この後、壁向かいジャンプ（以下本文）。

知ってトクする必殺技のテクニック

同時押しを使いこなせ!!

ストII ダッシュ ターボ

**小足払い➡アッパー昇龍拳は出せるようになったかな？
先月号の反響に応えて、「同時押し」の応用編を考えてみたぞ。**

YOU.A

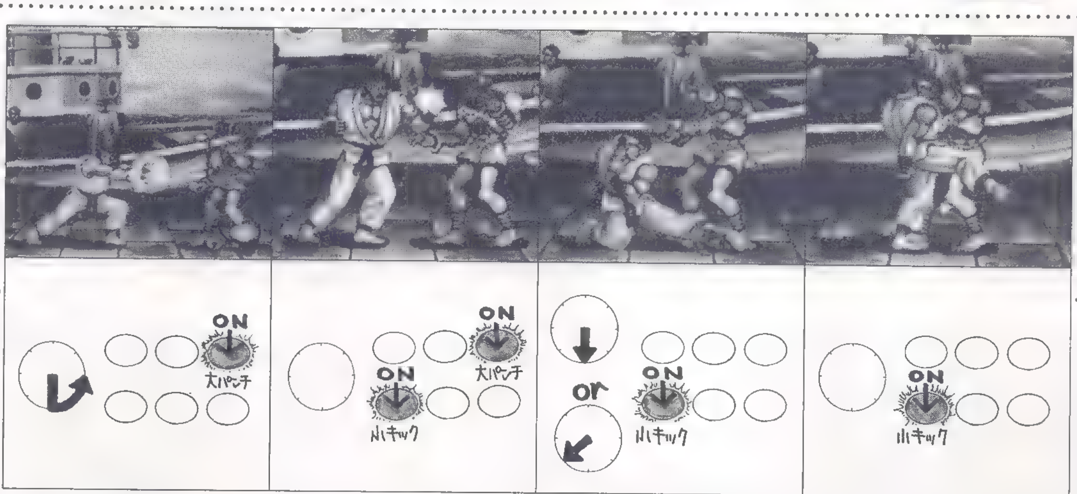
リュウ・ケンの小足払い↓アッパーが、ボタン同時押しで連続技になるという先月の記事は、大きな反響があった。
そこで、今回はこの「同時押し」について、もう少し深く掘り下げて考えてみたいと思う。

リュウ・ケン編

先月の補足も含め、もう一度細かく見てみよう。
リュウ・ケンの小足払いからアッパーへは、通常はくらい↓くらいの連続技ではつながらない。小足払いが相手に当たったあと、すぐにアッパーを出しても大抵ガードされてしまう。
これをくらい↓くらいでつなぐのが、アッパー（大パンチ）を小キックと同時押しで出す方法だ。こうすると、なぜか小足払いが当たったあとのスキが短くなり、すぐにアッパーが出るようになる。アッパー昇龍拳や足払い波動拳のような、フォロースルーのモーションが完全に省略される連続技とは異種のものだが、これもキャンセル技の1つといっていいだろう。
実際には小足払い↓アッパーのあとに、リュウなら(大)波動拳、ケンなら（小）昇龍拳へとキャンセル技でつなぎ、一気にピヨりを狙うことになる。アッパー波動拳、アッパー昇龍拳という強力な連続技を持ったリュウ・ケンは、小足払い↓アッパーを会得することによって、一発逆転の破壊力をさらに引き上げることになるわけだ。
具体的な使い方としては、おもに次の3つが挙げられる。

①敵の起き上がりに密着して、立ち小キックからつなぐ

起き上がりに立ち小キックを重ねておき、そこから小足払い↓アッパー波動拳（昇龍拳）とつなぐ。相手が必殺技や投げに失敗すると、その時点でピヨりが確定する。
この4段攻撃は使用頻度が高く、バイソン、ダルシムなど、起き上がりに強力な返し技を持たないキャラに対しては特に有効だ。確実に出せるように練習しておこう。小足払い↓アッパーのつなぎは敵が近くにいなくても練習できるので（アッパーではなく正拳が出る）、余裕があればいつでも試して、感覚を手になじませておくといい。
この4段でのポイントは、アッパーを出すときの同時押しのタイミング。小キックと大パンチがずれてはいけないのはもちろんだが、同時に押されるタイミングも早くなくてはいけない。小足払いを連続で当てる場合に、ボタンを連打せず1回ずつ押すときと同じ間隔で、立ち小キック↓小足払い↓アッパーと繰り出すこと。



起き上がりに立ち小キックを重ねておき…。

すぐにしゃがんで小足払いを当て…、

立ち上がって大パンチと小キックの同時押しでアッパー。

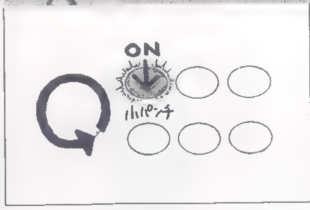
そのまま大波動拳につなぐ。ケンなら小昇龍拳。

①のケースでは、立ち小キック↓小足払い↓アッパー波動拳（昇龍拳）の4段の代わりに、立ち小キック↓しゃがみアッパー波動拳（昇龍拳）の3段を使う手もある。4段だと敵との間合いが開いてしまうため、のけぞり時の判定の小さい春麗や本田などに対しては、波動拳がガードされたり、昇龍拳が空振りしたりすることがある。
この3段攻撃ならばどのキャラ相手にも決まるから、連続技の途中でめくりや投げに戦法を切り換えるつもりがないならば、4段よりこちらの3段を使うといいだろう。

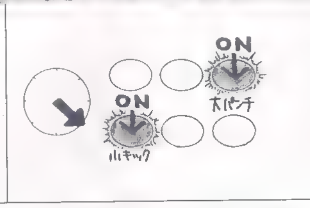
しゃがみアッパー昇龍拳の出し方

ケンで前述の3段攻撃を使う場合、しゃがみアッパー昇龍拳を出せるようにしておく必要がある。
しゃがみアッパーからの昇龍拳は（立ち）アッパーからのそれとくらべると、レバーを下から動かさなくてはならないため、操作が複雑になる。これまではしゃがみアッパーにする必要がなかったので、いざ初めて使おうとすると、難しくてなかなか出せないという人もいるだろう。
そこで、比較的やさしい入力法を紹介しよう。それは、「右下＋パンチでしゃがみアッパーを出し、そこから左回りにレバーを素早く1回転させ、右下で止めて小パンチで昇龍拳」（右向きのとき）という方法だ。
これを立ち小キックからの

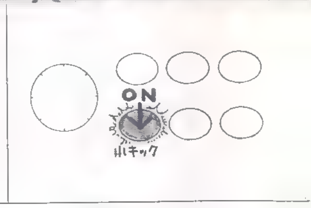




右下から素早く逆時計回りに１回転させ、右下で止めて小パンチで昇龍拳。



すぐに右下に入れ、大パンチと小キックの同時押しでしゃがみアッパー。



まず立ち小キック。

連続技として使うときは、しゃがみアッパーを小キックとの同時押しで出すことになる。

この入力法は、対戦用というよりむしろボーナスステージ（車）用に考えられたもので、初期のストIIのころから利用している人もいるはずだ。試してみてほしい。

②敵の起き上がりに跳び込み、空中で技を出さず、着地後小足払いからつなぐ

これは一種のすかし技だ。起き上がりに跳び蹴りにいくと見せかけ、相手が上ガードしているところを、着地して小足払いからアッパー波動拳（昇龍拳）でいきなりピヨらせる。

起き上がりに必殺技を狙ってこない相手は意外にひっかかりやすい。

③めくり→小足払いが決まったときのとどめにつなぐ

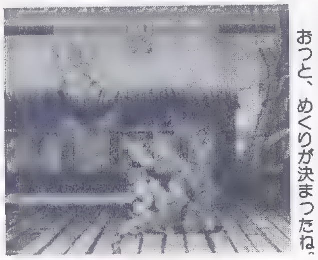
めくりからの小足払いが3～4発連続で入れば、ピヨることが多いが確実ではない。

そこで、めくりが決まったと思ったら、小足払い2発のあとに、同時押しのアッパーでとどめを刺すといい。

基本の4段と違い、あらかじめ準備をしていなくてもよく、めくりが決まったのを確認してからでも対応できるのはオイシイ。

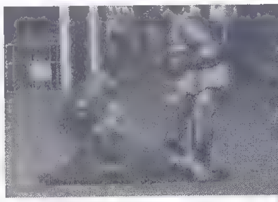
めくりを狙っていく状況としては、敵の起き上がりはもちろん、起き上がりに技を1～2発ガードさせたあとに、相手に向かってジャンプして後頭部を狙うのもおもしろいだろう（相手キャラにもよるが）。





おっと、めくりが決まったね。

じゃあ最後はアッパーでおやすみだな。



じゃなくて足払いだ！フッ、終わったな…。



オラ、跳び蹴りィ…、

ガイル編

リュウ・ケンのように闘い方がかわってしまうほどの利用価値はないが、じつはガイルにも同時押しによってのみ成り立つ連続技がある。それは次の2つだ。

①小足払い→（立ち）アッパー

②立ち小キック→しゃがみアッパー

そう、リュウ・ケンと全く同じ組み合わせなのだ。出し方もリュウ・ケンと同様、（立ち）アッパーもしくはしゃがみアッパーのときに、小キックと同時押しすればいい。

具体的な使い方を考えてみよう。

①の連続技は、アッパーから（大）ソニックブームにキャンセル技でつなげば、ピヨりを狙うこともできる。しかし、波動拳と違ってソニックはためが必要なので、使えるチャンスは限られてくる。

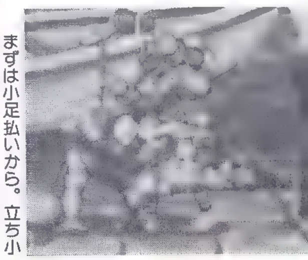
敵をサマーソルトなどで転ばせたあと、すぐにソニックをためつつジャンプやニーバズーカで近寄り、起き上がりに小足払いを重ねて…という攻め方になるだろう。

ここで、サマーソルトがたまっているなら、ガードされやすいソニックよりも使えるのでは…と考えられるが、実際には同時押しで立ちアッパーからサマーはなかなか出ない。大パンチと同時に押した小キックで、サマーが出てしまうのだ。小足払い→立ちアッパー→サマーソルトは不可能ではないが、あまり実戦向きとはいえないだろう。

②からはキャンセル技にならないため、しゃがみアッパーで完結してしまう。しかし、起き上がりに狙うお手ごろ3段として使えるかもしれない。

「小足払い→立ち小キック→しゃがみアッパー」がそれだ。

この3段はためが必要なく、ガードされても立ちアッパーのようなスキができないのが利点だ。



まずは小足払いから。立ち小キックは立ちガードでも防げるので効果半減。



次に大パンチと小キックの同時押しで立ちアッパー。



最後は大ソニックにつなぐ。

春麗編

春麗でも、連続技に同時押しのテクニックを応用できる。といっても、技の引っ込みを早くして連続技を決めるものではない。ボタンを同時に押しても必ず一方が優先されることを利用し、連続技を出しやすくするものだ。

春麗の連続技に「ジャンプ大パンチ→掌底（大パンチ）→（小）百裂キック」があるが、掌底から百裂への移行が難しく、大パンチを押してから小キックを連打しても、出ないことが多い。

そこで、この2つのボタンを同時に押しても大パンチが優先されることを利用し、ジャンプ大パンチを出した直後から、大パンチと小キックを同時に押しつつ連打するのだ。こうすれば、まともに出そうとすると難度の高い連続技も、ほとんど完璧に出すことができる。もし、掌底が出る前に百裂が出てしまうようなら、連打のスピードを少し遅くしてみよう。

この連続技を、すでに同時押し連打で出していた人もいると思うが、実は確かな理論的裏付けがあったのだ。



最初は引きつけてジャンプ大パンチ。すぐに大パンチと小キックの同時押し連打を始める。

さらに発展して、ひじうち（小パンチ）→掌底→百裂という3段攻撃もある。

これは、おもに昇龍拳やサマーソルトのスキを狙って決める連続技だ。ひじうちのあとに大パンチと小キックを連打すればよい。ひじうち→掌底が連続になりにくいが、決まればピヨることもあり、マスターしておいて損はない。

ただし、春麗、本田、バルログに対しては、百裂が空振りしてしまうので、使わないほうがいいだろう。

今回紹介した技以外でも、同時押しを利用した強力な連続技があるかもしれない。特に有効なものは、今後も紹介していくつもりだ。みんなもいろいろ探してみてほしい。



最後に百裂でフィニッシュ。



着地後、小キックに優先して掌底が出る。そのまま同時押し連打を続ける。

スペシャルボーナスの謎を追え!!

サイバトラー

隠しボーナス、フィーチャーが多いこのゲーム。

君は全部見つけられるかな!?今月はクイズ付きだ!!

FRS-N, O

一握りのコツ、それは"方向指定"

サイバトラーは、ショットとソードの2つの武器が使えるが、ショットのみではなくソードボタンを押したままで機体の向きを固定できるのだ。

さらに、基板のソフト連射よりも、連射力のある人は連射したほうが速い。このとき、ソードボタンを押したままにしておけば、向きを変えずに撃てるわけだ。

特に4面以降は自分の手で連射したほうがいい（押したままだと2連装ショットなのが、連打すれば3連装ショットになる）。覚えておくと損のないテクニックといえる。

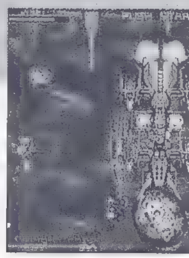
ミッション1

このステージでの自機のメインショットは、ボタンを押さない間中チャージされる。



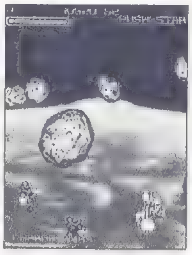
初めはできるだけソードで攻撃して、チャージを多く溜める。

このショットは、大型の敵に使いたい。前半は十分溜めるために敵サイバトラーや小岩、中型機はソードで対抗しよう。超小型機だけは、弾を撃たれやすいので、ショットで撃とう。



この戦艦はショットで倒すほうが楽。

途中に出現する、赤いサイバトラー（ライバル機）はここでは倒すことはできない。



自機の左にいる赤サイバトラーはこのステージでは倒せない■

だが、攻撃はしてくるので接近しないようにしよう。

左右から現れる大型艦はショットで破壊しよう。

チャージアイテム（ショットのパワーアップ）は、あまりに数字が低いと2度現れることがある。

ミッション1ボス・重サイバトラー・シカマス

こいつは、ソードボタンで方向を前に固定したまま、左右の動きのみで弾避けする。



ボスは、自機の砲身を正面に固定して左右の動きのみで攻撃する。ここのために十分に溜めたチャージを叩き込め!!

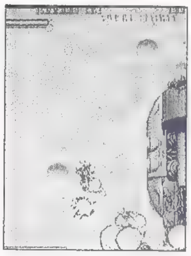
ボスに弾が当たらないときは撃たずにチャージするようにする。風船爆弾は爆発中も攻撃判定がある。うっかり近づくと当たってしまうぞ。



最後のVの字編隊は左から順にショットで攻撃しよう。

ミッション2

超巨大艦との戦い。始まったら、右側のハッチを破壊ソードのほうが速い）する。つぎに、ショットを斜め右下に固定して撃つ。すると、戦艦の砲台を出現即破壊できる。

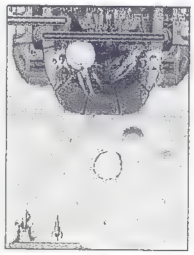


砲身を斜め右下に固定し、敵の砲頭を出現即破壊する。



右側のサイバトラー発進口もすぐ壊してしまおう。

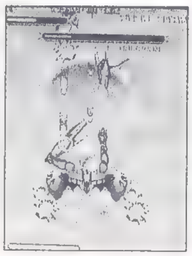
ボス出現前は、弾を撃たないようにする。戦艦のハッチに付いている炸裂弾に当たってしまうと、分裂後に避け場がなくなってしまうからだ。



炸裂弾は戦艦の下に回りこんでから撃とう。

ミッション2ボス・重サイバトラー・グリフォン

このボスは腕を飛ばして自機をつかまえようとする。このときはレバーをガチャガチャ振れば、ほどくことができる。また、腕を飛ばしたときに腕の付け根を攻撃すれば、腕自体を破壊することができる。ただし、腕を壊すのは一本だけにしておかないと、ボスが発狂するので気をつけよう。



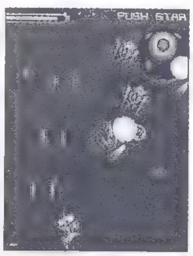
このように、腕を交互に飛ばせて攻撃だ。



腕を片方壊したところ。ソードだけで倒したいという人はこうしてから弱点を斬ろう。

ミッション3

このあたりから、銃身の向きをきちんと使いわける必要がある。めんどうくさがらないで、小まめに向きを変えるのがこの面のコツだ。特に二本のレーザーを撃ってくる緑の小型サイバトラーに対して言える。



この緑サイバトラーと戦うときは、逐一砲身の向きを変えて撃つのがコツだ。

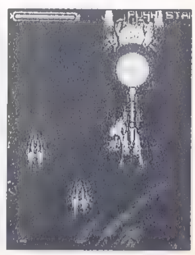
弾を連射してくる中型機が上下から出てくるようにな、偵察機（写真Ⓐ）が出現する。



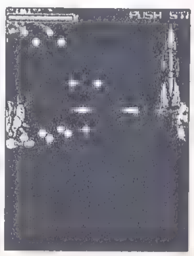
Ⓐこの偵察機を早めに倒さないと画面外からこのようにミサイルが…。

早めに倒さないと画面外から大型ミサイルを撃たれてしまう。

メガバズーカランチャーは、ソードボタンで着脱可能。これを利用して写真Ⓑのようなところは、無理に狙わないで、上のほうで外して、自機の弾で攻撃して、全滅後にメガバズーカランチャーを拾おう。



メガバズーカランチャーを中型機に撃つときは、砲身を重ねて溜め撃ちすれば、一発で破壊できる（溜め撃ちの3発が一緒に当たる）。



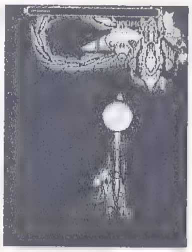
Ⓑこのシーンでは、上のほうでメガバズーカランチャーを外して、自機で撃ちにいく。



ここもメガバズーカを外して戦おう。

ミッション3ボス・シカマス-II

やり方がわかっていれば、そんなに苦労しないで済むボス。まず狙うのは左右のレーザー砲台。これのどちらかを最初に壊してしまう。すると、その側は通り抜けやすくなる。ロッドは、巻かれると一定



できるだけメガバズーカランチャーでレーザー砲台にダメージを与える。

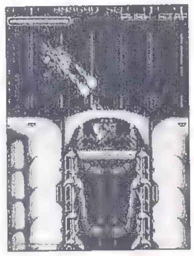
時間後に電流を流してくる。こうなるまえにレバーガチャで振りほどこう。ちなみに、両側レーザーを壊すとボス本体からホーミングミサイルを撃ってくる。この攻撃単体なら大して怖くないが、ボスがこのモードのときにロッドに巻かれると、ホーミングをもろにくらうことになる。

メガバズーカランチャーをクリアまで残したいなら、画面最上段中央に置いておこう。

ミッション4

コロニー内部での戦い。このステージより、自機ショットは自分で連打すれば、2連装→3連装にすることができる。コロニーでは、細い通路内の戦いだ。ここの敵サイバトラーはビームナギナタを持って下からくるので、このビームを発生させないうちに撃って倒してしまおう。

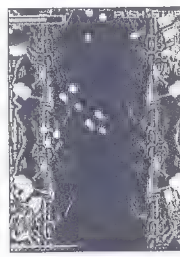
そのうち、撃つと壊れて、ガスが発生するパイプ管がある。ここは、攻撃を当てないように通過して、その先の敵サイバトラーを攻撃しよう。


ギガス内部で最初にスクロールストップする地点手前①。あらかじめこの方向へ撃っておけばバッチリ。


スクロールストップ②。左右からサイバトラーが押しよせる。ソードもうまく使おう。


パイプの右上と左下に注目。ここは左下を素通りして青サイバトラーを一蹴、すぐ右上にかけ上がり、左上の敵にそなえよう。

そのうち、スクロールが止まって、4つ角にミサイルポッドが置いてある場所がある。ここは、ある法則である順番に壊すと、アイテムが出現する。さらにそのアイテムをすべて撃った後、最後のポッドを破壊させると、その後のランクが劇的に落ちるぞ。

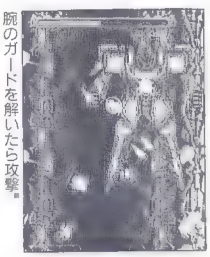

さあ、なぜ4面にこんな簡単な場所が…?ここは…(かこみ記事参照)。

ミッション4ボス・巨大サイバトラー・ギガス

通常時は、手を正面に出して、こちらの攻撃をガードしてしまう。

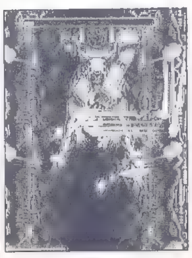
手が攻撃を始めたら肩に回りこんでソードを連打する。


4面ボス・ギガス。この状態のときは正面に撃って待ち…、


腕のガードを解いたら攻撃。

ギガスの弱点は肩だ!! 手が動き出すまでは、真正面で撃ち続けよう。針弾は避けて、黄色い弾は撃ち消そう。

両肩を壊したら、もうギガスは大した攻撃力を持たない。あとは頭を狙おう。


隙をみて肩をソードで(何回かに分けて)斬りつけると破壊できる。

次号はミッション5〜6、そしてシールドシステムを公開するぞ!!

スペシャルボーナス発見!!

我々は、ジャレコ本社で見てはならないものを見てしまった…。なんとサイバトラーに関するトップシークレット、「隠しボーナス&隠しフィーチャーについて」の全資料だ。

秘かに、持ち出しを画策した我々は、途中でジャレコEDF部隊に発見されてしまった!!

命からがら逃げだしたものの、資料の一部は消失してしまった。

あとは、君たちの努力で失われた部分を推理して、資料を完全なものにしてほしい。

CYBATTLER〜スペシャルボーナス及び隠しフィーチャーについて

〜MISSION1〜

左記の条件を満たすこと

・条件1・

途中に出現するⒶのアイテムを取ること(※Ⓐはときどき2度出ることがあるが2度取ると出現条件に引っかかって失敗するので一つにとどめること)。

・条件2・

Ⓑを倒した後に出現する敵編隊のうち、赤の隊長機以外を全滅させる。

・条件3・

クリア時点でバイタリティが半分以上残っていること。


これがチャージアップアイテム。


スペシャルは、4面を除き、クリア時に成否がわかる。

〜MISSION2〜

左記の条件を満たすこと

・条件1・

Ⓒを1度も撃たない。

・条件2・

ボスを破壊すること。また条件1よりⒹのみで破壊すること。

・条件3・

途中で出現するオプションを取り、クリア時に装備していること。


ここまできたんだからもう斬るしかないでしょう。

〜MISSION3〜

左記の条件を満たすこと

・条件1・

途中で出現するⒺを装備してクリアすること。

(Ⓔは外した状態は判定がない。これを利用して最後まで残せ)

※MISSION1〜3で得られる効果

・ライフゲージがMAX時9990pts得点できる(ダメージをうけているときは5000pts)。

・MISSION4の隠しアイテムの出現条件

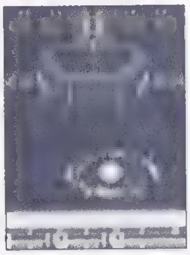
〜MISSION4〜

・条件1・

MISSION1〜3でのスペシャルボーナスを最低ひとつはとっておくこと。

・条件2・

ギガスゾーン内部のⒻの位置を16発ショットで撃って破壊する(その位置に一発でもショットが当たるとそこがフラッシュする。そこを探せ)と隠しアイテムが現れるのでそれを取る。


これが4面のスペシャルアイテムだ。これがあれば5、6面でシールドを張る条件がそろう。

※得られる効果!!アイテム取得点に一律に10万点+MISSION5、6で、コマンド操作により、シールドを張ることができる。

〜隠しフィーチャー〜

「MISSION4の4つの砲台について」

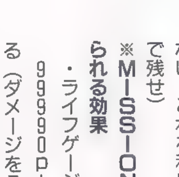
MISSION4の後半で4つの砲台が出てスクロールが止まる場所がある。これをある法則によりある順に3つだけ破壊する。そうするとアイテムが15コと回復アイテムが1コ出現する。さらにこれら16コを取ったあと最後の1つを壊すとゲームのランクが大幅にダウンする。

※ヒント

一番最初の壊すべき砲台はプレイヤー1のスコアの百の位で決まる。そこを基準として図1の数字の順に破壊せよ。

たとえば百の位が0なら左上→右上→といく。下2つのどちらを壊すかは各自で探そう(4つ目の砲台はアイテム16コが出切るまで壊してはいけないことを忘れないように!!)。また百の位が4以上のときは、4で割った余りの数と同じ位置の砲台から壊す。

図1



解答は来月発表!!

どうかな?地道に考えるのもわるくないだろう、クラ…じゃなかったプレイヤー諸君。どうしてもわからない人は来月号を待とう(完璧な解答を載せます)。

…そうだなあ…少しイジワルかな。じゃあ 今月号のどこか他の関係ないページを探してごらん。?部の、少しくわしいヒントを書いておきましょう。ではまた来月。

ついにすべての謎が明かされる

©㈱ナムコ

コズモギャング・ザ・パズル

今まで君が不思議に思っていたことがすべてわかる『なんですか？』コズモギャング・ザ・パズル版

担当：今年は2F-GLD
図：ずるずる

さて今回はQ&A。手紙やアンケート葉書の中から、いろいろと集めてみました。それではいきなりいってみましょうか。

まずはゲームの基本的なルールから

Q このゲーム難しいんですけど…。

A．いきなりこれですか…。まあ難しいと思うのも無理はないでしょう。でもホントはこのゲーム、**オリジナリティがとても高い**ために今までのゲームになかった考え方が要求されるだけなんです。決して難しいゲームではないと私は思っています。

Q レベルってどうすると上がるんですか？

A．「ブロックが1回落下する」「1ラインを消す」。この2つの要素をそれぞれ1として、合計12になるとレベルが1上がります。

Q スターっていつ出てくるんですか？

A．画面中央下にあるメーターがたまったときなんだけど、じつは決まっているんだよね。ホントはコズモ数で決まっている。まあ表1のとおり。

以上のときにメーターがたまって、次のボールが来るタイミングでブロックのかわりにスターが出てきます。

例外的にイージーで始めたときは「レベル9以内でピンチ条件の時のみ1回出現」、あと対戦時は、50、120、240、400、600、840、の6回のみ。

表1
スターの出現するコズモ数

	80
3500	160
4000	280
4500	440
5000	640
5500	999
6000	1400
7000	1800
8000	2200
9000	2600
9999	3000

Q 得点システムはどうなっているんですか？

A．実はこのゲーム、レベルによって入るスコアが変わります。それは左の表2を見てください。それではまずコズモ関係のスコアから。

表2

レベル	レベル点
0〜3	1
4〜7	2
8〜11	3
12〜15	4
16〜19	5
20〜23	6
24〜27	7
28〜31	8
32〜35	9
36〜	10

○コズモをボールまたはスターで倒すと1匹につきレベル点×20点が入る。

○コズモを1回に6匹以上まとめて殺すと（コズモ数−1）×レベル点×60点の**「コズモまとめ倒しボーナス」**が入る。さらにそのときにフィールド上のコズモをすべて消したときには**「コズモ・オールクリア・ボーナス」**として「コズモまとめ倒しボーナス」が2倍になる。

続いてコンテナ関係のスコアを…。

○**まず直接ブロックを落としてラインが消えたとき…。**消えたライン数をXとすると（この場合2ラインまでしか消えないが）、(X^2-X+1)×レベル点×100点のスコアが入る。

○**コズモが消えた連鎖でラインが消えたとき…。**(X^2-X+1)×レベル点×200点が入ります（つまり直接消したときの2倍やね）。

あとあまり知られていない

やったぜ!! 開発者インタビュー

Q．開発で何かおもしろい話があれば、お願いします。

A．なんといってもパズルゲームですから、「作りたい」と思っても、ネタが出ないとどうしようもないジャンルなんでしょうね。この時点でまず不確実性が高いわけです。

実際作ってみたら、あまり面白くなかった、よくルールがわからん等のギャップや、企画書の段階では発見できなかった仕様上の矛盾等が生じやすいジャンルである。と、いうことで、なかなか「ウォーッ！パズル物を気合入れて作るですたぁい！」とはいかないんですね。恐る恐る「とりあえず作ってみよう」という風に始まるわけです。

あと、生産ラインにのるかどうかもわからないゲームだから、開発メンバーももらえないんです。とりあえずトマトジュースをガブ飲みしながら暇そうにしていたプログラマーと2人で作り始めました。

Q．ゲームシステムは初めから決まっていたのですか。

A．ゲーム内容は、企画書の時点からほとんどかわっていないのですが、基本ゲームが出来上がったばかりの時、ボールの出す周期の具合が想像つかなくて、いきなり10回に1回で作ってもらったら全然ゲームにならなくて「ウォーッ！企画倒れですたぁい！」と一瞬パニックになったのも今では楽しい思い出です。

スターは後で入ったフィーチャーなのですが、最初は「落としたそのラインを含む、下5ライン内のコズモを消す」という、今から考えるとやたら使えない仕様でした。また、

ことだけど、コンテナとボールが混ざっているブロックで直接ラインを消し、さらにコズモ消え連鎖でラインが消えることがある。このとき後者の点数のラインは合計のライン数になる。例えばレベル100で1ライン消え、コズモが消えて連鎖で4ライン消えたとき、このときのラインの点数は1000点+2万6000点ではなく1000点+4万2000点である。これはハイスコアを狙う人には欠かせないぞ。

話が少しそれてしまったが、残りのスコアを…。

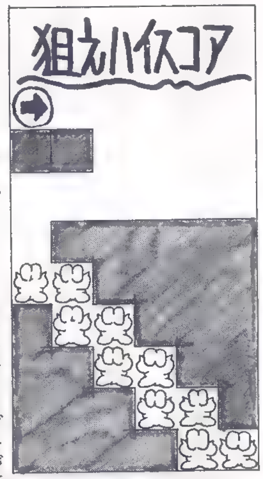
○**落下スコア。**レバーを下に入れてブロックを落としたときに60分の1秒（1インターラプト）につき1点ずつ入る（レベルは関係ない）。

○**スター・アンユーズド・ボーナス。**スターで1匹もコズモを消さないとき、またはキャンセル（レバー上でボタン2回）するとレベルによって表3の点数が入る。

表3

レベル	ボーナス
0〜3	2000
4〜7	4000
8〜11	6000
12〜15	8000
16〜19	10000
20〜23	20000
24〜27	30000
28〜31	40000
32〜35	50000
36〜	100000

○**パーフェクト・クリア・ボーナス。**フィールド上のすべてのコズモとコンテナを消す。スター・アンユーズド・ボーナスと同じく表3の点数が入る。出づらいよ〜ん。



ハイスコアを狙って。

○**シークレットボーナス。**このゲーム最大級のボーナス。なんと出すと100万点!出しかたは「エキスパートでスタートしてレベル111以上でオールクリアをする」だ。1ゲーム中1回しか出せない。

これが得点システムのすべてです(長い〜)。それじゃ次の質問いってみましょうか。

プレイ中に気づいたあれこれ

Q エキスパートから始めるとコズモが多いような気がするんですけど。

A．開発者に聞いてみたところ、次の回答が返ってきました。

「本当は完全な2分の1の確率でコズモとコンテナが出るはずですが、ソフトの都合上128ブロック周期で**「コズモラッシュ」**と**「コンテナラッシュ」**が交互にやってくるようになっています。本当に2分の1かどうか疑問な方は消したライン数を6倍して消したコズモ数とくらべてください。

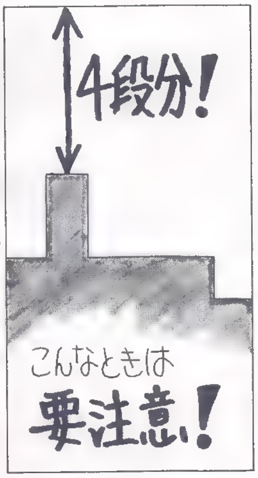
ちなみに256ブロック周期で、落下ブロックのパターンはループします（ボールは例外）。

Q コンテナとコズモが高く積み上がったとき、たまに左右の端にブロックが入らないことがありますが、入れるにはどうすればいいのですか？

A．これも開発者から次のような回答がきました。

「レバー入力のタイミングによって2分の1の確率で乗る場合と乗らない場合がありまます」

確実に入れるのは無理だと思うので、入らないときのことも考えておきましょう。



こんなとき危ない。

Q レベルが上がってスピードが速くなるとブロックを3回転させて入れるのがとても難しくなるんですが…。

A．ま〜確かに難しいですな。基本的にレベルが高くなったら（150くらい）**3回転入れはあまり考えない**というのが正しい。

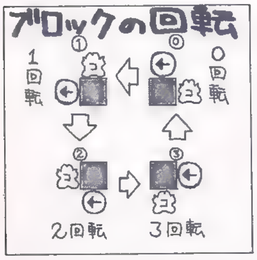


図3　ブロック回転について。

それじゃあとどうやるのかというと、まず回転は左図のようになっている。②→③のときに©に何かあれば回すことはできない。©に何もなくⒷにあったときに回すとⒶに何もなければブロックは1つ落ちてしまい左側にしか落とせなくなってしまう。つまり右側に入れるときはⒶとⒷに何かあるときにしかできない。

結論として**右側に入れるときはパーツ2つ分の平らなところで回してから入れる、**てことです（図④）。

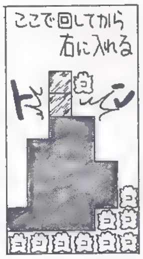


図4　3回転入れ。

知ってた？こんなコズモパズル

Q 100万点ボーナス（かくし背景）を出したときの声は誰が何と言っているのですか？

A．コズモたちがみんなで「やったぞ〜!」と言っています。画面からいなくなったコズモが一体どこで、しかもやっつけられている立場のくせに、なぜ歓喜の声をあげるのか、追求してはいけません図5。



開発者からの声。



図5　この声はどこから？

さて、これで君のコズモギャング・ザ・パズルに対する悩みが消えただろう（本当かよ）。これでコズモパズルの攻略は終わりです。しかし、コズモパズルの謎はまだまだ、残っています。あとは…（ウフフ）またね!

しばらくの間、星くずが流れるエフェクトもなく、いきなりコズモが消えていたので、「あれは一体どういう条件でコズモが消えているんだ?」という質問を何十回もされたりしました。

Q．結果的に上級者は終わらないようになってしまいましたが、そのあたりの難易度についてどう考えますか？

A．エンドレスゲームにすると決めた時点で、いわゆるカウンターストップが出るなどして、一部に終わらないプレイヤーが出ることは覚悟していたことですが、中盤からの難易度の上がり方が甘かったなどの調節ミスをしたと思っています。結果として、初心者には敷居が高く、上級者には甘いゲームになってしまった感は否めないと思っています。今、私のハートは、やるせない気持ちでいっぱいです。

Q．プレイヤーに向けて面白い遊び方などありましたら。

A．う〜ん、もう大抵の遊び方はプレイヤーの皆さんによって、実践されていると思いますね。無事、開発担当者を世間のプレイヤーが軽く乗り越えてくれて嬉しい限りです。ただ、一言あるとすれば、**「清水打ちは永遠に不滅です」**。これ（別名・階段打ち、あくまでも「清水打ち」が正式名称）は、開発部の某S氏がこの打法を編み出したところからこのゲームの攻略が始まった、記念すべき打ちかたです。

そんなわけで、今後も頑張りますので、次回作もよろしくお願いします。

企画担当　こうじ



ラスボス対策もこれで安心だ

今回はマップを中心にしてクリアまで。こまめにボンバー(敵弾)を吸収していこう。

グリッドシーカー

RIK君

グリッドシーカー。遂に最終面までやってきたが、最終面は怒濤の攻撃。とてもボンバーなしではつらすぎるー!!

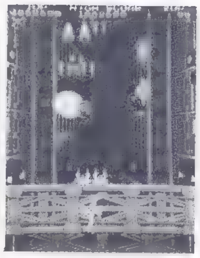
そんなわけで、安全策という意味を含めて、ボンバーを使う所中心に見ていこうと思う。なお、ここに書いた方法だとボンバー4発では足りないので、当然こまめに敵弾を吸収していくのを忘れないようにしよう。

7ラウンド

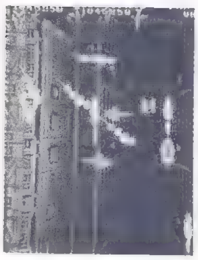
兵器生産基地

最終面をノーミスでクリアすることを考えると、この面が始まるときにやはり4発ほしい。そのために6面ボスでボンバーを溜めてからクリアしたいところだ。最低でも3発は残してクリアしよう。でないと最終面で1ミスは覚悟せざるをえない。

あと、最終面に来るまでに何回ミスしたかで難易度がかなり変わる。ノーミスで来たときなどそりゃあイヤってほど難しくなる。具体的には弾の速さ、敵の攻撃方法(ホーミング弾)などだ。特にホーミング弾をザコが撃つか撃たないかで、難しさがぜんぜん違う。



この写真は普通なのだが…、



これがノーミス時。ミサイルの量がたまんなーい!

基本的にノーミスで来て、ボンバーは3発以上持っている状態の場合で考えていこう。途中で死んで最終面に来た場合も同様に考えてもらってかまわない。だが、自機のパワーアップが完全でないときは無理せずボンバーを使うアドリブも必要だ。

ボンバーの色について言い忘れていたが、6面ボスから持ち越して来た黄色のままでとりあえず中ボスまで行く。中ボス前後でできれば赤に変えラスボス手前まで行き、ラスボスには青。こんな感じでいってみよう。

●A地点

左右からザコⒶが計6匹出てくる。いきなりちょっとつらい場面。ザコの撃つミサイルが撃ち切れないので、砲台の出るあたりでボンバーを使う。ボンバーを使いつつも、撃ち込むのを忘れないように。ときどきボンバーの中をザコが突っ切って体当たりしてくることがあるからだ。

●B地点

ここで問題になるのはザコⒹだ。画面右上から出てきて画面下方へ一気に突っ込んでくる。奴が出現したらすぐ奴の真下にいって即破壊しないといけない。



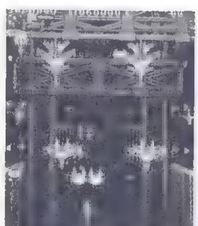
ザコⒹを優先して壊す。左からのホーミングに注意。

さらに左側からもザコⒷが出てくるので、こいつらのホーミング弾にも十分注意が必要。ここはぜひともノーボンバーで抜けたい。

そこを抜けたあとしばらくC地点までは、ザコヘリⒺ+ザコⒷの連続。ショットパワーがあれば問題ないハズ。画面中央で思いっきり撃ちまくろう。

●C地点

ザコⒼとⒽの混合編隊。ここは文句なくボンバーでしょう。左右のザコからの弾が怖いし、すぐに次の敵が出てくるし、ここはボンバーで決まり。



この編隊を見たら、ボンバーを使え!

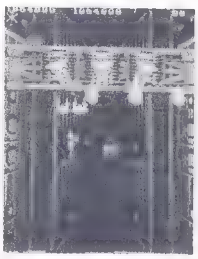
●D地点

C地点の直後。ザコⒶの編隊が、今度は2機ずつの編隊になって登場。

初めは左、次は右と順に撃っていき、つらくなったらすぐボンバーで抜けよう。

●E地点

ここはBのところと同様にやろう。火を出す砲台3つは、即破壊を心がけていくこと。初め火を右に出すので、真ん中と左の2つだけ壊してやり過ごすのが得策だろう。

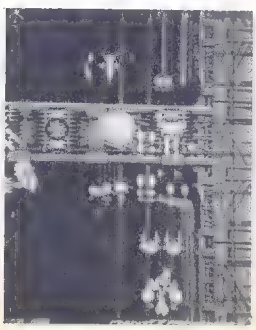


2発、3発と撃たれるとやられる。先手をとること。

●F地点

ザコⒶの編隊が8機でくる。やはりつらくなったらボンバーでいく。そして、そのあとにひかえている4つの砲台が問題。ここまで来てボンバーが溜まって一発でも使えるならボンバーを使ってしまおう。

ボンバーがないのなら、砲台の弾を誘導しつつ、左から上に抜けてしまうのも手だ。ザコのホーミングが追ってくるのでまわって逃げる。



ここが問題の場所。ボンバーがないときは逃げるしかない。

中ボス

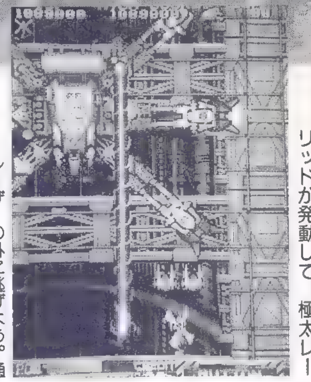
多脚式大型戦車「タランテラII」(グリッド装備型)

中ボスである。

攻撃は本体前面のバルカンと側面の6つの砲台から通常弾。それと本体前面のレーザー砲(吸収不可)と、ホーミング弾をバラバラ出してくる。

さらに、新型兵器(つまりグリッド)で自機のショットを吸収し、一定量でレーザーを出してくる。

倒し方は、まず通常弾に注意しつつ前面のレーザー砲台を壊してしまおう。レーザーは真っすぐにしか撃たないからサッサと壊そう。



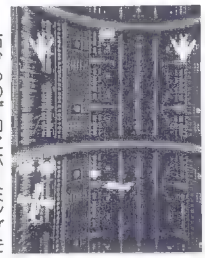
もたもたしてるとボスのグリッドが発動して、極太レーザーがくるぞ。このレーザーに対しては、写真のように右か左に大きく避けるのがいい。残る嫌な攻撃といえばホーミング弾。ホーミングに追いつめられたらボンバーを使いたい。残りボンバーの数を気にしながら、通常弾を吸収しつつ戦おう。中ボスのあとの場所で一発は必要だぞ。

レーザーの外に逃げよう。通常弾に注意だ。

●G地点

左右から2機ずつザコⒾが4回連続で出てくるのだが、どちらか片方しか撃てない。したがって左側なら左側だけを倒す。

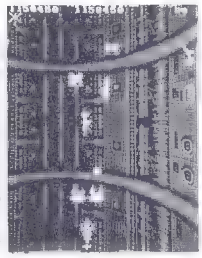
問題なのは自機を狙って曲がってくること。画面の下のほうに引きつけるようにしても3回が限度。ホーミングを撃たれてしまう。ホーミングを撃たれた時点でボンバーを使ってしまおう。



右からのザコにホーミングを撃たれてしまう。

●H地点

ザコⒿの編隊。自機の座標に合わせて画面の上から突っ込んでくる。要はただ画面一番下で弾を左右に受けつつ撃てばいいのだが、ここで怖いのは奴らの体当たり。連射が弱いと早い奴らの体当たりを喰らう。無理だと思ったら逃げるのも必要。



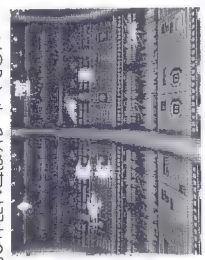
左右からの通常弾を気にしながら連射。

●I地点

さきほどのG、H地点と同様の編隊がくる。対処のしかたも同じ。ボンバー一発で抜けよう。

●J地点

ザコⓀ編隊。クネクネと飛んでくる。全部で8匹出てくる。このザコの2匹目が、グリッドの色チェンジアイテムを持っている。絶対に倒してアイテムを出そう。なぜなら、これが最終ボス攻略の布石となるからだ。アイテムはすぐ取らずにラスボス直前まで漂わせておこう。

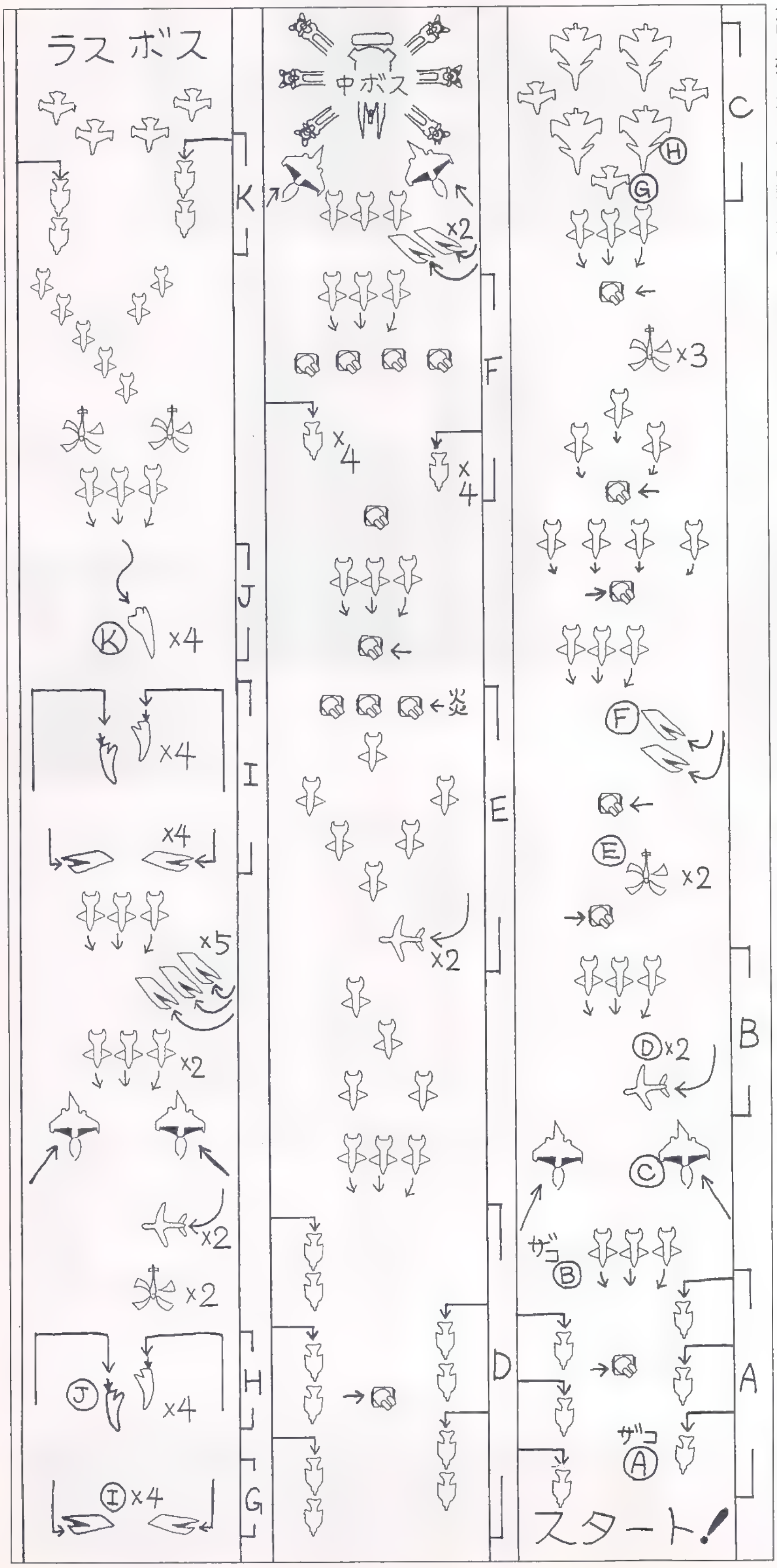


このアイテムは絶対に出そう。

●K地点

ザコⒶの2機ずつくるやつが左右から同時に4回、計16機出てくる。最後の関門である。ノーミスで来たときはもちろんボンバーである。

ザコがホーミングを撃たない状態（つまり死んで難度が下がっている）なら対処法はある。左、右、左、右とムリヤリにでも回り込みつつ撃っていけば何とかなる。ここさえ抜ければラスボスまで一直線だ。



最終ボス

戦闘衛星用レーザー兵器「プラネットデストロイヤー」

ついにやってきた最終ボスだが、ここに来る前に、出しておいたグリッドチェンジアイテムで、グリッドの色を青に変えよう。絶対にここで青にしておかないと苦しいぞ。逆にいえば、青なら楽勝だ。

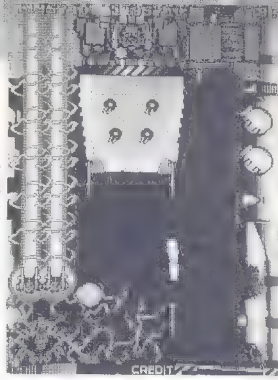
といったわけで、青を持った状態ということで進めよう。

まず、ボスの第1段階は、左右の大気圏脱出用ロケット

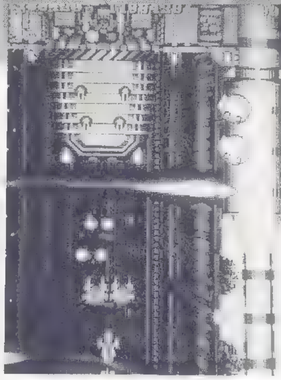
グリッドシーカー



についている砲台がライバル。これは先に右側の砲台から壊す。右側の砲台を2つ壊し、すぐさま左側に行き、ボンバーを使って左側の砲台を全部壊す。



まず右側を2つ壊して…。



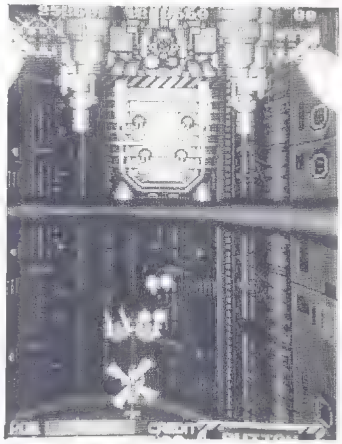
急いで左に行きボンバー!!左下の奴もめり込ませて壊す。

すると、残るのは本体からくる4発1セットの通常弾と、右上に残った砲台からの通常弾だけ。ただし弾速はとても速いので気をつけながら、吸収してボンバーを溜めよう。ボンバーが溜まったら即、使ってしまおう。残った砲台を壊すとボスから脱出用ロケットが外れて、ボス第2段階となる。

速い弾に注意してボンバーを溜める。溜まったらすぐ使っていい。

●第2段階

第2段階は、まず4発の通常弾を撃つ砲台が壊れないうちに、ボンバーをフルゲージまで溜めてしまおう。一気に4発ずつ撃つので、意外にすぐ溜まるハズだ。フルまで溜まったら使おう。



ボスがこの型の間にボンバーを溜めてしまう。

ボンバーを使うとボスがさらに壊れて、ボスがレーザーを撃ち出す第3段階になる。

●第3段階

この段階は、経過時間と破壊の度合いで、レーザーの本数が増していく(図参照)。

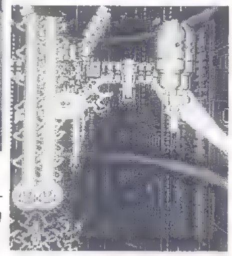


ボスのレーザーは自機を狙う。近よると反応するのだ。

ここで、ボンバーゲージはあと1発吸収すれば4発使える状態のはず。落ちついて弾を吸収して、溜まった4発のボンバーを一気にたたき込んでしまえ!

ボスのレーザーは、一気に倒してしまえば①のレーザーが1〜2回出るくらいだから、それだけ大きくかわせばいいだけ。レーザーは真っすぐか斜めにしか曲がらないと覚えておけばOK!

青のボンバーの威力はかなり大きいので、4発+撃ち込みでボスは最期をとげるだろう。これでめでたくクリア。



こうなったら一気に4発でケリをつけちまえ。

実際ノーミスはつらいよ

今回最終面をずーっと見てきたが、全体的に見てやはりボンバー使用回数が多いなぁと感じたことだろう。

でも実際のプレイはこんなものであり、このゲームの特徴であると思うのだ(言い訳か!?)。現実にこの攻略どおりにボンバーを使っていって、足りなくなるなんてことはまずない。もちろん途中で敵弾吸収は必要だが、十分溜まる範囲だ。

8ケタ得点へのご案内コース

GUNNAIL

やった!!久々の連載!!
今回は燃えてるパワーで一気にラストまで大バク進するぜい!!

by DON

まずは先月号のおさらい&ゴメンなさいのコーナー

先月号の段階からパターンが少しずつ進化しているのでここでまず紹介しよう。

まず戦車や砲台の弾についてだが、しっかり重なっておけば一応弾を封じることが可能。でもちょっとアブナイのでムリしてやることはない。

また、武器について青色のワイドバルカンがあまり使えないようなことを書いてしまったが、実は超強力。特に敵に重なって撃てば最強の破壊力を持っているのだ。これはいい。でも使いこなすのがムズいよ～ん。

では攻略の続きをどうぞ。



実は強いぞワイルドバルカン、でも撃ちこむのはちょっちムズい。

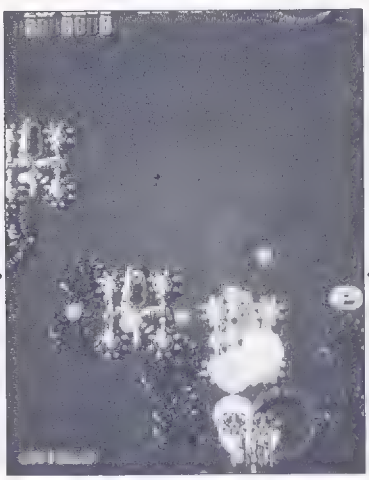
4面・ゲームの折り返しポイントその①切り返しが命だぞ

この面あたりから敵の攻撃がちょっとキビシイ、心してかかってくれい。

まずアイテムキャリアが出た後左右から3機ずつ戦闘機が突っ込んでくる。まずは左、右、左って具合に4回ずつつくるので左右に軽く切り返しながら撃っていこう。

その後戦車が出てきて同時に再び左、右、と3回ずつくるが、今度は少し時間差があるのでタイミングに注意。

これらを切り抜けると緑色の中型戦車が3台出てくる。左から順に①、②、③とすると出現後に①と③が場所をいれ変わるのでダメージの与え方に注意しながら①から順に倒そう。5WAY弾は自機をちょいと動かせば大丈夫。これを抜けるとこの面のヤマ場の移動砲台地帯だ。



この弾はほとんど移動なしによけられる。全然こわがる必要はないぞ。

最難関・豪快な切り返しがポイントの移動砲台地帯!!

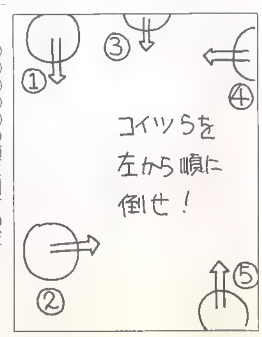
ここはとにかく左右から敵がどんどん出てくるので自機の動かし方がポイントになる。

まず左、右と順に移動砲台（コイツはあまり硬くない）が出てきて、少し時間差をおいて戦車も1台ずつ出てくる。それを画面一番下でタイミングよく左右端に移動しながら撃っていけばいい。戦車のほうを出現即破壊、というのが理想的だ。

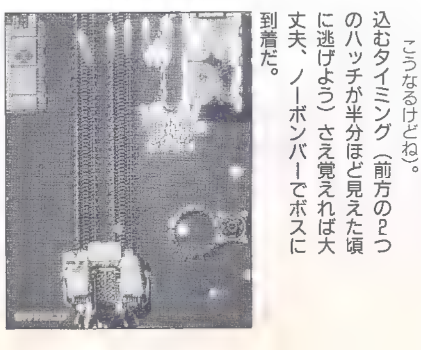
すると画面中央に大きなハッチが見えてくる。この中から赤い砲台の（2面で出た奴ね）が出てくるので、前に移動してハッチが開ききるまで重なって撃ちこむ。その後下に移動しながら3WAY弾をちょいと斜めに動いてよける。このあたりで赤砲台は壊れているハズだ。

その後は画面上の移動砲台（これは図を参照してほしい）を倒せば一丁あがりだ。

ここさえ越せれば後はラク、2台出てくるオレンジ色の硬い敵も2台目に重なって撃ち込むタイミング（前方の2つのハッチが半分ほど見えた頃に逃げよう）さえ覚えれば大丈夫、ノーボンバーでボスに到着だ。



②①③⑤④の順に倒すのだ！（でも左から順に行けば当然こうなるけどね）。



だいたいこんなよけ方になる。開いたハッチの中の戦車に気をつけよう。

4面ボス…稼がなきゃ楽勝よ、ヒャッホー!!

このボスは突然後ろから出てくるのでぶつかったりしないように（そんな人、いねえかな?）。とりあえず第1段階は弾の撃ち方が一定のパターンにはまっているので、毎回同じパターンにはめられる。

問題は円盤（?）を出してくる第2段階目（↑このボスはダメージではなく時間でこの2つのパターンが交互にくるのだ）、この段階ではまず



こいつで稼ぐ奴、いるのかねぇ？（でも意外に楽勝だけど…）

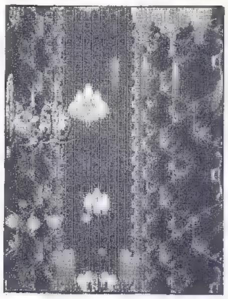
ボスの目の前のちょい左で円盤が来るまで撃ちこみ、円盤が出てきたら下にいきながら連射してまず1つ壊し、右にサッと移動して右側も倒す。ヘタに逃げるほうがコワイぞ。

稼ぐ場合はかなり恐怖、ゲームオーバーを覚悟してレーザーでいこう。

5面・ゲームの折り返しポイントその②ライバルは「ナチの残党」だ!?

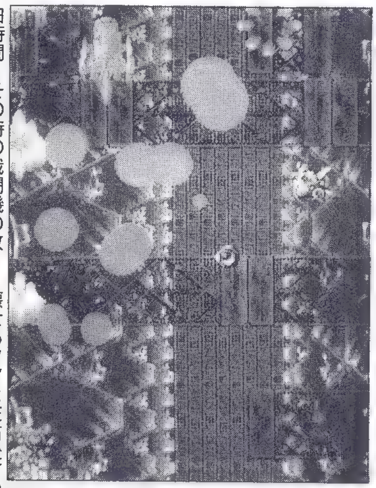
のっけからヘンな小見出しだがこれについては文中で説明しよう。

まず赤い大型機が2台出現して左右に分かれるが、左側の敵を集中攻撃しながらそのまま下へ移動する。すると右、左の順に弾をバラまくのでまず右側にちょいと動いて（このゲームってこういうよけ方が多いよね）その後左の弾をよける。正面でよけるのはつらすぎるからだ。ちなみにこいつらの弾の撃ち方は奇数回めと偶数回めで違う。偶数回めのほうはラクによけられるぞ。



かなりコワイよけ、でも一応パターンにできるぞ。

この後左右から戦車がどんどん出てくる。が、戦車よりこわいのは実は前方から1機種ずつ出てきて弾を出していく戦闘機である。戦車に集中している時にできる一瞬の空白時間…その時の戦闘機の攻撃こそ「ナチの残党」なのである。



こいつが「ナチの残党」だ!!はっきりいってイヤな奴だよ、まったく。

とにかくここは戦車よりも戦闘機に細心の注意を払おう。

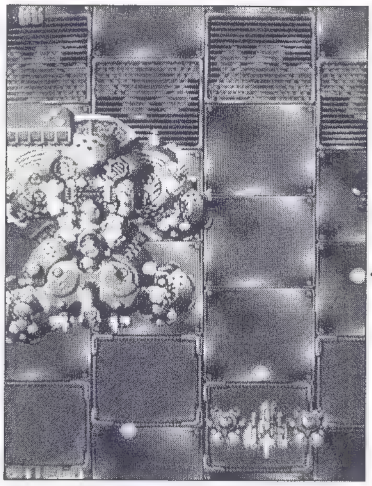
少したつと再び左右から赤い大型機が出てくる。今度はとにかく右側から出る敵に連射して自機を画面中央やや左よりの所にもっていく。そこで右側の敵の弾を左に動いてかわし、左側の敵の弾はちょいと右へ動いてかわす。簡単に書いてしまったが慣れが必要なのでボンバーを使ったほうがいいかもしれないね。

後はボスまで問題なく進めるだろう。でも中型機が突っ込んでくるのとその時のナチの残党には十分注意してほしい。こんなので死んじゃうかばれないぞ。

5面ボス・超ド級発狂バラまき弾野郎で〜す

こいつは強い、ワタシが思うにラスボスの次に強いのでは？ってぐらいだ。

まず第1段階は中央からの壊せるタマと左右後方のウイングからの3WAY弾で攻撃してくる。まず中央砲台を壊した後ウイングを壊すのだが、タイミングに注意!!ボスが下に移動してきた時、ヘタに第2段階にしてしまうと（ウイングはほっておいてもしばらくすると壊れて第2段階になってしまうが…）よけがかなりシビアなのでタイミングを考えて撃ちこもう。

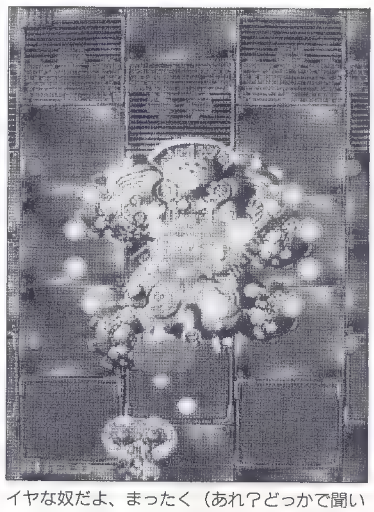


ウイングを片方残してタイミングをはかろう。

第2段階は中央左右の砲門から弾をボロボロと（自機を狙って）出しながら左右に4WAY弾を出してくる。この4WAYのおかげでボスの左右に回りこむことができなくなっている。まったく抜け目のない奴である。一応少しずつ自機を動かしながら撃ちこんでいくのだが、こわければボンバーを使ってしまおう。コイツはボンバーを使わざるをえなくなることが多いボスだからね。

第2段階でダメージを一定量与えると第3段階（見た目は変わらないので注意!!）になる。

この状態では正面に8WAY弾を撃ちつつ左右から自機を狙った3WAY弾を連射してくる。見た目は狂っているがやってみるとかなりラクによけられる。8WAY弾より3WAY弾に気をつけるのがポイント。これもこわければボンバーを使ったほうがいいかも。



イヤな奴だよ、まったく（あれ？どっかで聞いたフレーズだったような…）。

6面はスペシャルステージ②、とにかくスーパーアクセル命!!

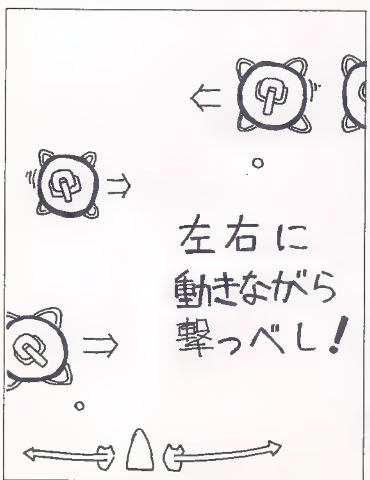
この面は3面と同じくスペシャルステージでタイマー制になっているのだが、難度は3面よりぐっと上がっているので要注意だ。

ここでは細長い敵を倒すとスーパーアクセルが出るのだが、ちょうどとろうとする瞬間に弾が画面逆方向からくるのでそれをうまく引きつけてスーパーアクセルをとろう。左右から出てくる浮遊砲台にはくれぐれも気をつけるようにね。

中ボスはボンバーを使ってもあまり速く倒せないようなので（イマイチ不明）ノーボムで行こう。武器がワイドバルカンの時はボムを使って重なったほうがいいかもね。

この面が終わった時得点はともかくボンバー7、8発あれば及第点だろう。スーパーアクセルを取るヒントは、0↓3↓0↓1、ちなみに0は「ない」ってコトね（わわっ大ヒントだよこりゃ）。↓3↓0↓1だぞ（分かるかなあ？）。



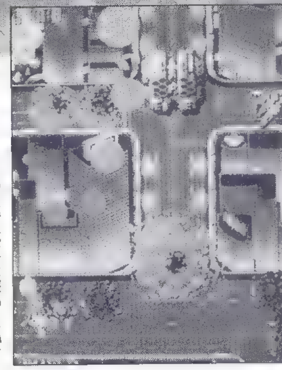


コイツは横に移動しつつ倒していこう。

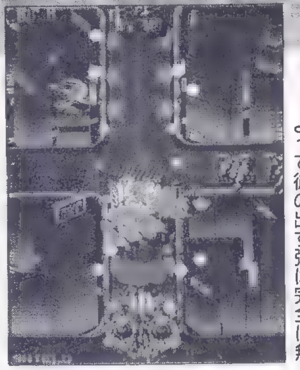
7面・夜の都会、それは最終防衛ラインだぞ!!

夜のビル街が美しい面、し

かし敵の攻撃はバンバンくるので背景を見てるヒマなんてありゃしないぞ、まったく…。
とりあえず前方左右から3機ずつくる戦闘機や戦車をバリバリ撃ちながら進むと、前方からガトリングガンを装備している（ように見える）緑色の装甲車が出てくる(3回)。
こいつは正面6WAYに2発ずつ弾を撃ってくるのだが、実は正面が安地となっている。


とりあえず戦車を撃っといて…

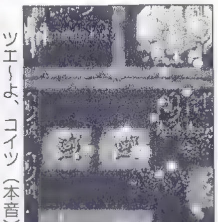
よって彼の出す弾は完全に無力化できるのだが、ずっと正面にいると死んでしまう。戦車や戦闘機（また出たナチの残党）が自機をしっかりと狙ってくるからである。


サッと正面に入る。ちょっとドキドキ。

よって緑色装甲車が弾を出す直前までは戦車や戦闘機に集中して、弾を出した!と思ったらすぐ正面に入ってやろう。ココは実は青だと超楽だったりするよん。
その後はとにかく車やビルを壊しまくれ!!ここで都市破壊をして日頃のストレスを発散させようぜ!!途中で中型機も出てくるが、特に問題はないだろう(ホントだってば!!)。

7面後半・ビル街を抜けると、そこは修羅場だった（ヒィ!!）

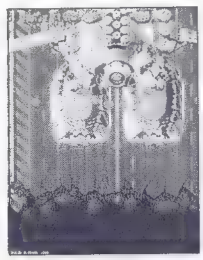
ビル街を抜けると戦車が大量に出てくる場所にくる。そこを少し進むと右上のほうに何やらいかにも強そうな赤い大型戦車が…。
コイツは強い、2つの砲門から弾をバリバリ連射してくるのだ。左側には戦車もいる


ツエ～よ、コイツ（本音）。

ことだし、ここはボンバーを使ってしまおう。使わずに抜けられれば言うことないんだけどまあ、許してくれい。
コイツを倒した後スクロールが早くなったらボスの登場だ、さあいくぜ!!

7面ボス・一見超ツヨでも実は超ラクなのよ

さあ、いよいよボスもラスト2体だ!気を引きしめよ!!ってのはジョーダンで、実はこのボスは超ラクだったりする。2面ボスと同じくらいの強さなのだ。
えっ?なんで?あのボスつえ～よぉ、って声も出てきそうだが、まずはボスの攻撃パターンを見てみようか。
このボスは第1段階は正面に7WAY弾を連発(3発)する、これだけである。正面でよけようとすると超ツライのだが、実はこのボス、パーツに当たり判定がないのを利用して後ろに回りこんでしま


まともにやるとけっこう強いんだけどね…。

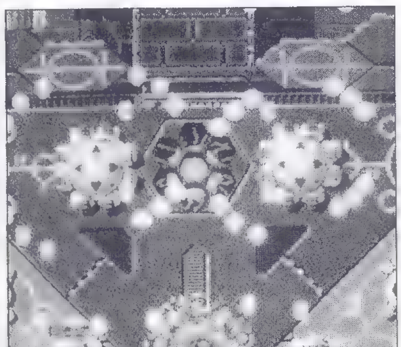
えば7WAY弾にはまったく当たらなくなる。
ってことはもうしめたもの、パーツに重なってバリバリ連射してパーツをすべて壊し、7WAY弾のスキをみてコアに撃ちこもう。
ボスが点滅したら第2段階、自機に向かってボロボロと弾を出した後7WAY3連発


この後7WAYが!!でもラク。

（コイツは速いぞ）というモードになる。が、やっぱりラク。5面ボスのほうがずっと強いと思うんだけどねえ。
まあこのボスもノーボンバーでよい、ということだよ。

いよいよ最終面!!パワーをふりしぼってよけまくれ!!

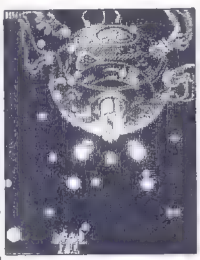
さあ、最終面である。この面に関してはボスまではあえて何もいうまい。まあ中型機の突進大行進に気をつけよ、

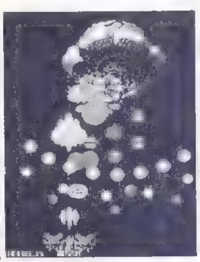

ここはボムを使わされちまうんよね～。

とだけ言っておこう。ボムも7面でケチれば6発はあるハズ、ボスまで多くても2～3回の使用でいけるよう練習しよう。
いよいよラスボスだ!!

ラスボスの名にふさわしい!!まさにめくるめく弾よけワンダーランド!!

このボスは第1段階は5面ボスと似たようなボロボロと弾を出してくるパターンである。が問題は第2段階のパターン、一瞬「死んだかな?」と思わせた後の攻撃である。
これはもうスゴイ、形容詞をつけると「キレテ～る」、「クルッテ～る」や「オワッテ～る」等が妥当な線か…。
とにかく超高速バラマキ弾と超高速ショットガンをよけるのは通常の人間にはムズカシイだろう。ではどうするかというと、やっぱり「困った時のボム頼み!」しかない。
とにかくこいつさえ倒せば夢の3300万はすぐそこ、ガンバレば3400万以上はいけるぞ!!（実はその100万の差がはてしなく遠い…）


ひで～よ、コレはちょっと…。


こんなのよけられるのはちょっと○○。

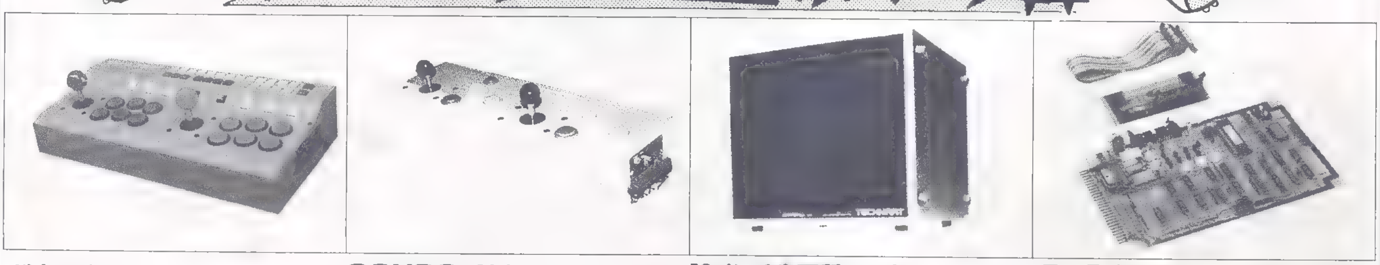
先月の訂正…ランク落としラク楽パターンについて…

先月号とほとんど同じだが、より具体的になったので説明しよう。
まず1面で30倍をとって、そのままできる限りノーミスで6面まで行く。そして6面でシールド0にして7面に進み（当然ボムを5個以上はためること）7面をボムを使いながらボスまでいく。そして前述のラクラクパターンで50倍をとれば200万点でシールド5個になるハズ。もうクリアは見えたも同然だ。
シールド5個ってことは最低でもボム15個を持ってるってことだからもう安心プレイできるはずだと思う。
では今度縁があればまた会おう!アディオス!!
付記…かなり説明が分かりにくく、かつ一人よがりなパターンになってしまってゴメンなさい。「オレのパターンのほうが稼げるぞ!!」なんて人がいたら編集部におたよりください。では、また。

END







パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,500

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥37,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥32,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥40,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥82,000

P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け／取り外しもワンタッチでOK！
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

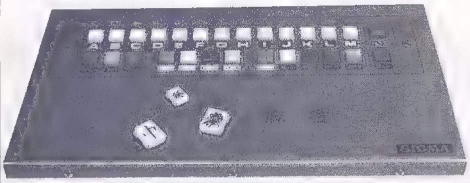
中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

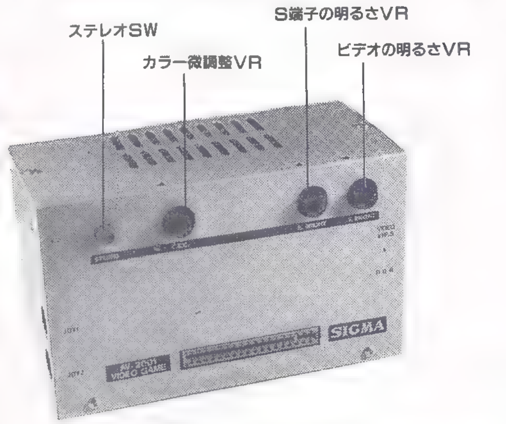
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋03(3323)5524/メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860/ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880/クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630/テクナート06(643)7641



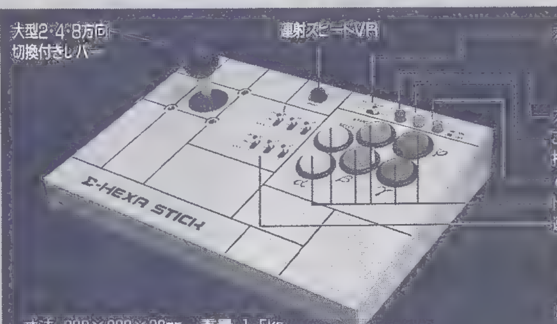
別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

型番AV-2001 ¥25,000 付属品;テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
OFF　スローモーションOFF
SLOW　スローモーションON
S-SFC　スーパーFコンのスローモーションON
スーパーFコンのスタートSW
このγ=α+βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β　ONにするとα、β反転
トリガーSW×6ヶ(32φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF　連射OFF
ON　連射ON
LOCK　トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT　ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用
Σ-6000用
別売コード



* スーパーFコン用コード(型番コードSF)¥4,000
* メガドライブ用コード(型番コードMD)・¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)・¥2,000
* マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* AV2001用コード(型番コードAS)……¥2,500

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用……………………………¥3,500
●コナミ用………………………………¥3,500
●システムⅠ用…………………………¥3,500
●システムⅡ用…………………………近日発売予定
注意:AV-2001しか使用できません。以前発売の製品には対応していません。

NEW
Σ-6000用
Σ-2200用
スーパーFコン用コード



型番コードSF　¥4,000

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

家庭用ゲームソフト・中古基板買い取りします!

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。
基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。
価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは62円切手三枚同封の上下記まで請求してください。

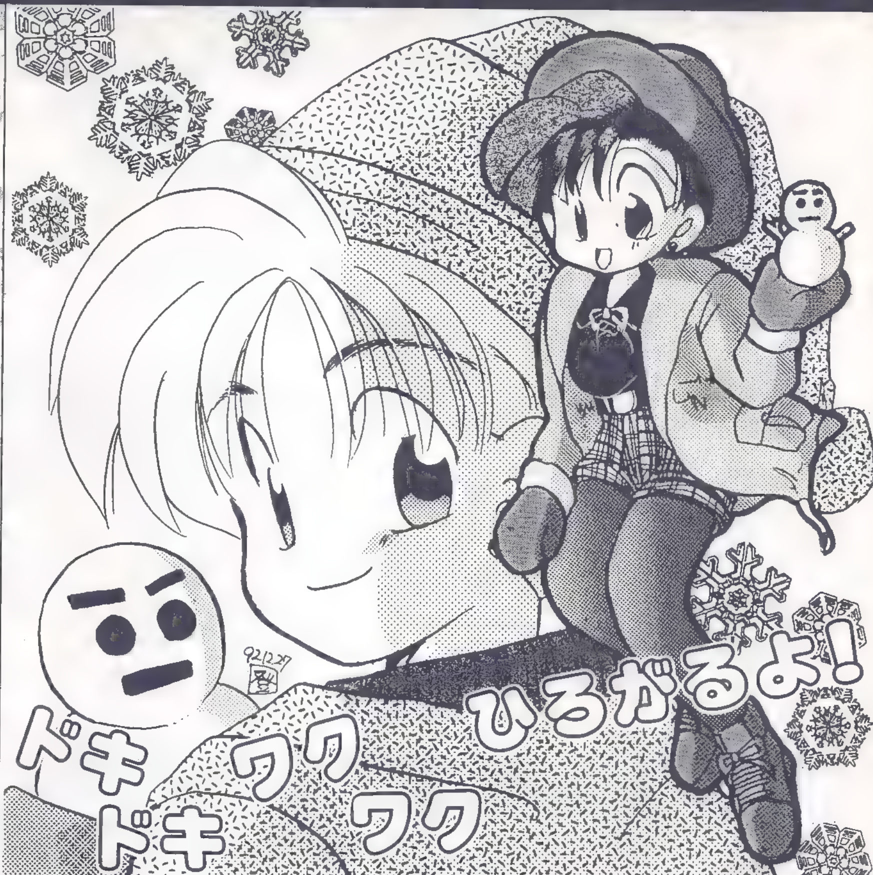
御注文方法 在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます) コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報FAXサービス利用方法

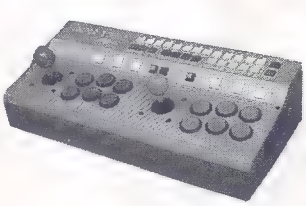
下記の4カ所の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03－3940－6000
大阪	06－455－6000
名古屋	052－453－6000
福岡	092－482－6000

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。御希望のボックス番号を押して最後に#を押してください」 ➡567890#
案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に#を押してください。➡□□□□□□□□#
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」



PANA TWIN

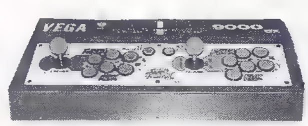


新価格で登場!

¥38000

VEGA9000DX

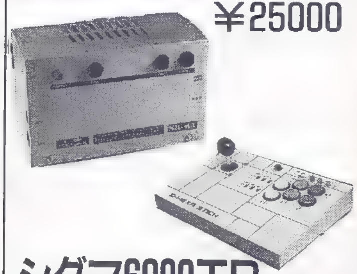
ストⅡダッシュターボ対応



¥53000

シグマAV-2001

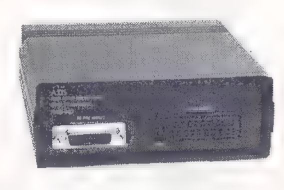
¥25000



シグマ6000TB

¥13800

TM-RGBエキスパンダ2 AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD) コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。

RAS-HD(本体)

¥14500

ネオジオシステム

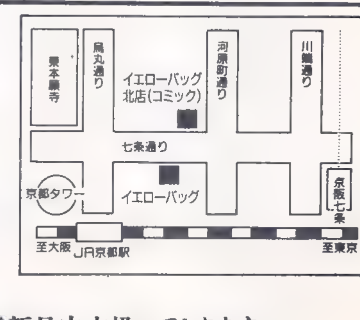


¥38800(消費税・送料込み)

餓狼伝説2 好評発売中!

☎ 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間 AM11:00-PM22:00
年中無休 消費税は要りません。
新作基板予約受付します。

Yellow-Bag イエローバッグ



ファミコン他家庭用ゲーム機新品中古扱っております。
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

こんなゲーム大会がしたい！

大会で使用するゲームはこれだ！

大会の方法、イベントの内容はこうだ！

どうもありがとうございました。

キリトリ線

◆GAMEST◆5月号プレゼント◆

◆120ページのゲーメスト５月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：こんな付録がほしい、と思うものを書いてください。

Ⓙ：あなたのご意見ご自由に（P.N.　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（5月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

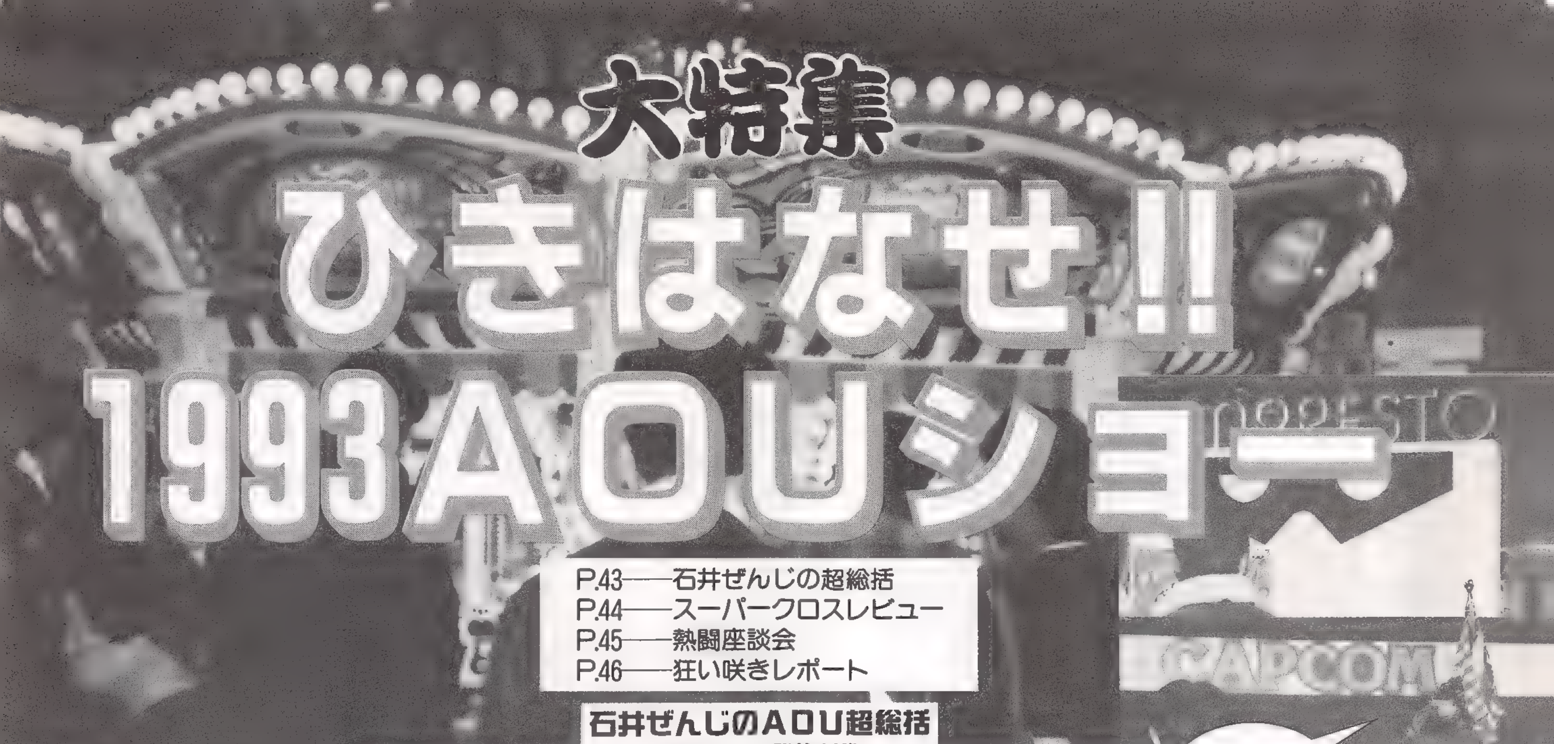
東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーム大会実行委員会 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	



大特集
ひきはなせ!! 1993AOUショー

石井ぜんじのAOU超総括
——格闘ゲーム群雄割拠——

大手メーカー格闘参入

今回のショーは、とにかく格闘ものが多かった。格闘ものの得意なカプコンは当然のようにマッスルボマー、キャディラックス、パニッシャーの3本の新作を出していたが、それ以上に他社の格闘ものの新作が目立った。今まで格闘ものを出してこなかったナムコがナックルヘッズを出してきたのをはじめ、セガ、データイーストが対戦型の格闘ゲームを出展してきていた。

各メーカー共に、これからのゲーム作りは格闘ものに絞られているといってよいだろう。よほどの大ヒットがない限り、当分は格闘ゲーム一色の時代が続くと思わせるショーの内容であった。

しかし、やはりカプコン、そしてSNKがゲームの質では一歩リードしている。

他のメーカーの作品は、いろいろなものがあったが、完成度では劣ってしまう。独自性はあっても操作性がとっつきにくかったりわかりづらかったり、よく似たルールだがまねしているだけに終わっているものがほとんどだ。

他社のメーカーの作品を見て、改めて格闘ものを作る難しさを感じさせられた。キャラクターパターンの描き方、当たり判定のとり方など総合的に複雑なノウハウと技術が要求される。そう簡単にファイナルファイト、ストⅡを超えられるものではない。とはいえ、すべてのゲームメーカーが格闘ものに照準を合わせている以上、今後は一社の独走は難しいだろう。

"ゲームは工夫が命"

こんなとき、格闘ものはなぜヒットしたのか、問い直す必要があるのではないだろうか。どこが他のゲームと比べて優れているのか、具体的に要素を抜き出して考えてみなければならない。確かにそのまま同じゲームを作ってしまえばいくつかの要素はまねられるだろうが、超えることはできないだろう。

例えば、人間が闘うのがわかりやすく、感情移入しやすいのが優れているとしよう。それなら、格闘以外にわかりやすい、感情移入しやすいものは何なのか追求できるだろう。継続プレイがしやすいのがインカムを稼ぐ要因なら、シューティングやパズルにも応用できるはずだ。ヒットした格闘ゲームには、さまざまな工夫がされている。それがわかれば、他のジャンルでも応用できるはずだ。

一つのジャンルを追いかけていくことも時には必要だと思う。でも、ゲームとはそれだけの単純なものではないだろう。常に進歩を求めないと、プレイヤーはすぐ飽きてしまうのではないだろうか。



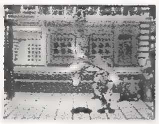
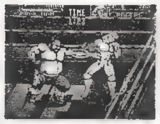




会場でのゲーメストのアンケートにご協力いただきましたみなさま、どうもありがとうございました。

1993AOUショーアンケート集計結果

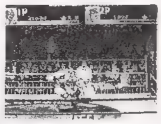
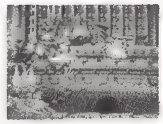
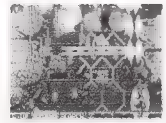
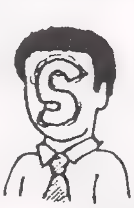
マッスルボマー逃げ切る!!

ファイターズヒストリー（データイースト）	エアーコンバット（ナムコ）	ファイアースープレックス（SNK）	ガイアポリス（コナミ）	私の一押し
				
SF２タイプ対戦格闘アクション。良くまとまっているが「これだ！」というウリがないのが残念。もうひとひねりした内容で驚かせてほしかった。	前後左右360度どちらにも進むことができるポリゴン空戦ゲームで操作は比較的簡単。パイロット感覚はあるが遅いのが玉に傷。もっと速いともっとイイ。	デカキャラが気持ちい〜。演出面もなかなかツボを押さえてグ〜。ただ、連射で技を出すシステムが少し古いような……。技の出し方も分かり難かった。	成長の要素が入ったアクションRPG。試みは買えるが、固定客がつくか？前半の展開がモッタリしているのでもっとガンガンレベルアップしてほしい。	ハットトリックヒーロー93。結構テキトーに操作しても超シュートがバシバシ決まって気持ちいい〜。タイトーはこれを一押しにすべきだったのでは？
データイースト独自の味が感じられなかったのが、非常に残念。これといって悪いところはないけど、まるで新鮮味が感じられないのも考えものですよね。	こうゆうゲームを待っていました／そう、旅客機じゃないバリバリの戦闘機のフライトシミュレーターを／今から発売が待ち遠しくてしょうがないです。	『龍虎の拳』サイズのでかいキャラクターたちが、プロレスするゲーム。最近のSNKらしく演出に凝っているのですが、ゲーム内容がちょっと大味。	アーケードに不向きなこのジャンルに挑戦したのは評価できます。ダークシールやカダッシュなんかが好きなプレイヤーには、受けそうな気がします。	エアコンバット。この手のが好きならやるしかない。あと、セガの『タイトルファイト』もいい。あまりの面白さにびっしょりになるまでハマってしまった程です。
あまりにもストⅡを意識したゲーム内容だ。確かに、純粋に遊ぶとわかりやすくそれなりに面白い。しかし、どこかにオリジナリティがほしいと感じてしまう。	空中戦をシミュレーションした感じのゲームで、雰囲気がよくできている。ゲーム的にもっと面白味のある要素を加えていけば、かなり期待してよさそう。	最近好調のSNKのプロレスゲーム。マッスルボマーより従来のプロレスゲームに近い感じだ。その分、なんとなく地味に感じてしまうのが残念。	コナミのRPG風アクションゲームで、グラフィック、サウンド共によい。もう少し敵との戦いが面白ければ、かなり面白いゲームに仕上がると思う。	今回のショーでは、これといった超目玉がなかった。その中では、ガイアポリスに期待が持てそう。まだ調整段階とのことなので、完成したときが楽しみだ。
おっデータイーストも出してる。今回はまじ？なアクション。メーカーの色が出すぎるというのもなんだが、出ないというのもねえ。もう少し個性が出ていれば…。	車もので本格的なものを出すかと思ったら、戦闘機もので出展。この難しさにはビックリ。シミュレーションと割り切れば問題はないけどね。あとは動くだけ？	第１印象でちょっとカプコンのものに差をつけられているのが気になるが、内容では大差ないのでは（こっちの方がプロレスっぽい）。さて市場ではどう受ける？	私の場合、こういうタイプのキャラクターゲームが好き。でも作業（同じ動作）の多いのはダメ。もう少しあわてさせるような感覚にさせてくれればいいかなあ。	Ｖ－Ⅴといきたいところなのだが、一番ビックリしたバーチャフォーミュラーだね。見てて大きさに驚き、乗ってすごい振動に驚いた。できればコース変更を希望。
実に手堅く仕上げてある。操作性もよく、格闘ゲームからゲーセンに行くようになった人たちはやるかな。ただ見た目に地味なので、他にもっと売りがあれば。	完全なフライトシミュレーションもの。ほんとに「自分で操縦してるっ！」っていう気分にさせてくれる。通信とかできたら楽しそう。モロに人を選びそうだな。	キャラの大きさ、動き、美しさなど迫力は十分。人がプレイしてるのを見てて「やりたいな」と思わせる魅力はある。あとは持続力につながる奥深さがあれば。	先が長いわりに、敵と闘うという作業そのものがおもしろくない。ストーリーや演出も目を引くようなものではないのであきる。少しの改造でよくなりそうだが。	個人的にはエアーコンバット。久々にナムコに期待しちゃう。ゲームセンターに置けるものでいうと、Ｖ－Ⅴ。あと一押しではないけどSワールドコートもグー。

1993AOU アンケート結果

順位	ゲーム名	票数
1	マッスルボマー カプコン	544
2	バーチャフォーミュラー セガ	516
3	ギャラクシアン３ ナムコ	369
4	Ｖ－Ⅴ 東亜プラン	244
5	ダークエッジ セガ	190
6	ファイターズヒストリー データイースト	176
7	エアーコンバット ナムコ	164
8	ファイアースープレックス SNK	147
9	ガイアポリス コナミ	145
10	キャディラックス カプコン	123
11	海底大戦争 アイレム	82
12	タオ体道 ビデオシステム	65
13	フック アイレム	59
14	バニッシャー カプコン	52
15	ミスティックウォリアーズ コナミ	44
16	スーパーチェイス タイトー	43
17	タイトルファイト セガ	42
18	サイバトラー ジャレコ	36
19	戦国伝承２ SNK	35
20	ナックルヘッズ ナムコ	33
21	ハットトリックヒーロー93 タイトー	29
22	ウルトラ闘魂伝説 バンプレスト	28
23	ボンジャックツイン テクモ	24
24	スーパーワールドコート ナムコ	23
25	グランプリスター２ ジャレコ	21
26	ナックルバッシュ 東亜プラン	19
27	ナイトスラッシャーズ データイースト	16
28	龍神 タイトー	15
29	ルーニーチューン セガ	13
30	ハイパーデュエル テクノソフト	9

今年はこれでGO!!スーパークロスレビュー

ゲーム名 ／ 評論家	マッスルボマー（カプコン）	海底大戦争（アイレム）	タオ体道（ビデオシステム）	V－V（東亜プラン）	ダークエッジ（セガ）
					
開発者O氏 謎の企画マン。今回のショーはとんがったゲームがなかったのが悲しかった。一般ピープルが飽きる前に個性を取り戻すのだ。 	SF2後初の格闘ゲーム。2on2のチームバトルは新たな客層を掘りおこすか楽しみなところ。SF2と思わせておいて全然違うゲームに仕上がっている。	メーカー名を隠されてもアイレムと分かる渋いグラフィックは好き嫌いの分かれるところ。潜水艦のゲームのせいかテンポが悪いのがちと残念。移動範囲も狭い。	1レバー2ボタンのSF2タイプの対戦格闘ゲーム。本当は技が多いそうだが一体どうやって使うのか謎?対戦格闘ゲームの波の中で生き残れるか疑問。	簡単操作の東亜にしては珍しくかなり複雑な操作系。マニア人気に火がつくかがヒットの鍵を握る。外回りの素人サラリーマンにはちょっとつらいか。	3Dの対戦格闘型アクション。見た目は超ド派手だが操作性にやや難がある。すでにSF2モードに入っている俺にはちょっと……。システムの熟成を望む。
開発者S氏 始めてレビューさせてもらうSという者です。いきなり辛口になってしまいましたが、正直にレビューした結果なんです。 	主人公たちが出てくるときのデモが凄い／ショーにでていた格闘ゲームの中で全ての面で一歩リードしていると感じました。さすがはカプコンさんです。	グラフィックは美しくやる気にさせるのですが、最近のゲームと比べてあまりにもとろいなと感じました。昔の特撮風の感じが巧く出ているだけに惜しいです／	同系列の格闘ゲームと比べて、操作感覚や技の動きなどのアクが、かなり強い。この妙な感覚にどれだけのプレイヤーがついていけるのでしょうか?	その昔、スラップファイトというゲームをやっていた私にとっては超然えるものがありました！ シューティングが好きな人はら迷わずプレイしましょう！	見た目は斬新で確かに凄い。凄いんだけど肝心のゲーム内容がその凄さに追いついていない。もう少し練り込めば、凄いゲームになりそうなのですが……。
石井ぜんじ 最近はいろいろと本を読む日々が続いている。忙しくてゲーセンがあいてる間にヒマができない。忙しいのも考えものだ。 	カプコンの新作で注目する人が多い中、プロレスゲームがどれだけヒットするか楽しみだ。プロレスものとしては水準以上なのだが…。	とにかく、グラフィックがものすごい。アイレムの底力を見せてくれる。ルールも単純だし、真のおたくなら注目すべきゲームといえると思う。	非常に個性的な格闘ゲームで、他社とは一線を画している。だが、その操作性はかなりわかりづらいのではないだろうか。受け入れられるだろ、うか。	最近の東亜プランのシューティングの中では、最も楽しめるシューティングだと思う。純粋に、弾よけの面白さを追求した正統派シューティングだ。	グラフィック、キャラクター共に独特の世界を作り上げている。しかし、手前と奥の感覚がかなりわかりづらい。やっぱりちょっととっつきにくい気がする。
ずるずる そろそろ私もアクションに手を出さにゃあならない時代になったようだ。今年はその1年目となるかな。さあてどれやろうか。 	今回のAOUショーでの注目度は一番。予想はしていたが、ゲームの中身まではそこまでいっていなかったみたい。やはりカプコンの作りのうまさが光っている。	さすがはアイレム。ただのシューティングではない(特別なシステムはないが)。面白さのツボと破壊する快感をしっかり心得ている。さて市場ではどう受けるかな。	私はもっとシビアな格闘アクションになると思っていたのだが。どちらかというと特殊技の闘いが中心でなる。全体的にみてやや迫力にかけるかな。	基板タイプの一押しはこれかな。決して易しいゲームではないが、不快感が少なくていい。とりあえず、とっつきはいいので、あとはどれだけ長期間遊べるかだね。	ついに対戦型アクションゲームを登場させたセガ。拡大縮小を上手に使って、キャラクターの動きを表現している。残念なのは、動ける半面、入力が難しい点だ。
KAL 当コーナー初登場。縦シューとD・カウボーイズをこよなく愛する。最近は格闘ゲームばかりで食傷ぎみ。読書が一番かな。 	好調のカプコンがつくったプロレスのゲーム。間合いの測り合いが長く、組んだあとの技のかけ方が別のゲームしてる。プロレスより奥行き付きストⅡって感じ。	爽快感が感じられない割に、1面と1面ボスが長い。緊張感のない戦闘が続くのだ。後半面のグラフィックがすばらしいので、1面と1ボスの再考慮を！	必殺技が溜め技のため対戦になるとみんなで硬直…という場面が多くなってしまう。プレイしててけっこうヒマができてしまう。スピード感がほしいところ。	爽快感、充実感、達成感アリアリ。ただシステム上、達人王よりとっつきづらいかも。個人的には、この数年で一番おもしろいと素直に感じた縦シューです。	従来の格闘ゲームの枠にとらわれない発想がいい。スピード感とか迫力とかいったものもある。ただこのゲームの遊び方をどれだけの人に理解してもらえたのか。





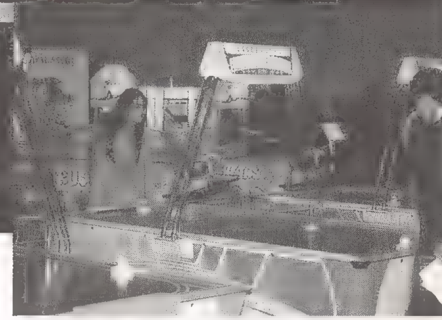
1993
ADUショー

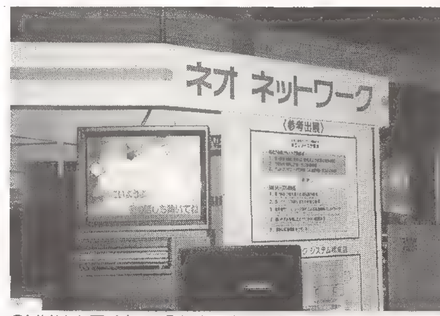
格闘ゲームが溢れ出た!!

編集部熱闘座談会

2月16〜17日、2日間にわたって幕張メッセはアミューズメントマシンで埋めつくされた。ばっちり見て、ガンガン話したぞ!!

座談会出席者
- 石井ぜんじ(司会)
- C・LAN
- YOU・A
- KAL
- ずるずる
- N・O
- ももやん
- いなりん
- RIK君
- TWL−DON
- F−GLD
- さわたり
- 坂井


エアーホッケーが復活しそうだ。



SNKはカラオケの「ネオ　ネットワーク」も出していた


新声社のブースもアンケートなんかでけっこうにぎわっ
のだ。どーもありがとうございました。

格闘オンパレード

石井…今回のショーを見て、全体的な印象や今後のゲームの流れ、それと一押しのゲームを挙げてください。

いなりん…全体としては格闘モノが多いというのがまず第一でしょうね。それにクイズも多かったですね。一押しはV・Vと海底大戦争ですね。まあ、あえて挙げればという感じですが。

DON…格闘、クイズ、縦シュー、レースを各メーカーが一通り出してきたというような感じでしたね。特色がなかったですね。

ガリアポリスみたいに新しいことにチャレンジしているのがあってうれしかったな。岐阜特機のブースにあったテクノソフトのマジカルアミーゴはキャラクターゲームとしての完成度の高さを感じましたね。

N・O…僕も感じたのは格闘モノの多さだな。

石井…各メーカーともストIIがあれだけ売れると出さざるをえない面もあるでしょうね。

N・O…そうですね。ただ、似たようなタイプのゲームを各メーカーとも出したので、かえって特色が出たとも思います。レースモノでも本物らしさを追求するのか、遊びやすさを追うのかで相当違ってきますよね。

一押しはコレっていうのはなかったですが、やっぱりV・Vですかね。

ももやん…AMショーと比べるとショーアップのされかたが少なくてさみしいですね。まあ、これは仕方ないんでしょうけど。

コスプレの入場者がいたのには驚きました。

石井…画期的ですよね(泣)。

YOU・A…格闘でも対戦型が多かったですよね。ストIIのヒットをみて作り始めたものが、出てきたんだとおもいます。一押しはないですが、新しい試みであるガイアポリスがどのくらいヒットするのか注目したいです。

シューティングファンは健在

RIK君…シューティングが少なかった。でもV・Vは4位に入っているわけですから、シューティングのファンがいるのにもかかわらず出ていないという状況だと思います。丁寧に作られたシューティングなら必ず売れると思いますが。

ルーニーチューンは見ててかなり面白かった。やっても割と面白かったですね。

ずる…僕は全体にメリハリがないと思った。メーカーがどういう方針でショーに臨んでいるかが伝わってこない。セガはよかったし、ナムコそのへんはまあまあだった。

一押しはV・V。アクションでは、キャディラックス。あとスーパーワールドコート。ハットトリックヒーロー93、NBA・JAMBOの3つのスポーツゲームがよかった。

C・LAN…特色がないという意見がありましたけど、それはひとえに目玉となるゲームがなかったということに収斂されるんだと思います。一つのブースに人がかたまるということもなかったですね。一押しはV・V。

KAL…全体に地味でしたね。各ブースどこも同じようだった。

僕もV・Vは面白かった。それからエアコンバットは応援したいです。

猿渡…筐体がいろいろでてきたなあ。キレイなのが。

石井…格闘モノはカプコン以外のメーカーにもっとがんばってほしいですね。ぼくは、カプコンの格闘ゲーム作りのうまさがかえって光る結果になったと思います。

海底大戦争は非常に好きなんですけど、細かいところでの工夫に物足りなさを感じました。

坂井…アクの強いゲームが減って、一般受けするタイプのものが増えたと思います。カプコンもそつなくまとめたという感じです。

ダークエッジはSFっぽい世界観を強烈に打ち出してきて僕は好きですね。

YOU・A…それから筐体売りのゲームが増えてきましたね。

石井…あまり増え過ぎるとオペレーターのほうも困るでしょうね。

カプコンはやっぱりウマイ

石井…ゲームを個別に見ていきましょう。アンケートで1位になったマッスルボマーはどうでしょうか。

C・LAN…やっぱりふらーっと歩いてても「おっ?」って立ち止まらせるんですね。目を引くというか。

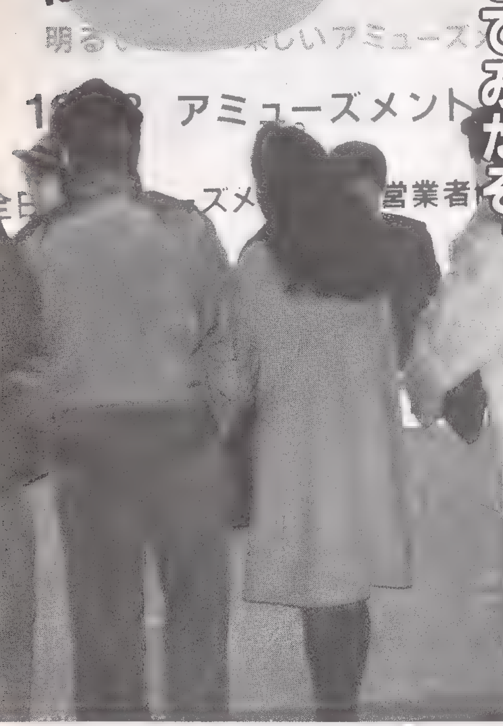
キャプテンコマンドーと比べた場合ですと、キャラがちょっと小さいですかね。

YOU・A…カプコンのアクションが1位になったのは驚きませんが、スポーツゲームが1位になったという面からみると驚きですね。

石井…実際ゲームセンターにでると、カプコンといえども「カプコンだから」という

狂い咲きレポート

春といえばAOU。花見の前にゲームのチェックだ。メーカーの様子なんぞをレポートしてみたぞ。









のはかなり難しいと思います。対戦はどうでしょうか。流行るでしょうか。

C・LAN…知らない人同士でやるというのはないんじゃないですか。

KAL…あの4人用筐体だとそうでしょうね。基板で出ればわかりませんが。でもカプコンさんも4人対戦で、2倍のインカムというのがあるんじゃないですか。

DON…僕はプロレスというとアッポーとかチャンピオンレスラーみたいなプロレスのもってる技の掛け合いの面白さがほしいです。ストIIみたいなコマンドを入れたりじゃなくて、簡単な操作で技がかかったほうがいいですね。プロレスということにこだわりすぎかもしれませんが。

N.O…プロレス嫌いの人も世の中にはかなり根強くいますからねえ。

V・V健闘 ガイアポリスに注目

石井…V・Vはどうでしょうか。

DON…パワーゲージの使い方にも戦略性があって面白いです。

C・LAN…3面ボスのクラゲがよかった。

猿渡…東亜プランはそんなに台数がおいてなかったですし、やった人はほとんど面白いと思ったんじゃないんですか。

石井…けなす人はいませんか(笑)。

坂井…V・Vっていうのが、けっこうアンケートに書きやすかったのかもしれませんね。

石井…ダークエッジはどうですか。

DON…進め方が難しいというか、システムがとっつきにくいですよね。

石井…技術を生かしてるというのは感じました。

ずる…ひかれますけど、操作は簡単ではないですね。

石井…そのほかはどうでしょうか。

KAL…ファイターズヒストリーは人付きがよかった。対戦台にもなりそうですね。デコツーってとこですか。

石井…SNKのプロレスのファイアースープレックスですが、キャラの大きさとか見た目はいいですね。ちょっと技の出し方がわかりにくかった。うまい人はすごくいろんなことができてたけど。

DON…これは今までのプロレスゲームを踏襲してますね。

石井…ガイアポリスはどうですか。

RIK君…話題になるのは間違いないと思います。持続性がどのくらいあるかですね。

ももやん…アクションの部分で面白みが欠けるように感じましたが、ロールプレイングだからしょうがないということでしょうか。

石井…でもアーケードゲームなんだから、あまり無理してRPGの要素をいれ込むこともないと思う。取り入れやすいところを工夫していけばいいと思う。

パスワードなんかは久々でいいんじゃないですか。

といったところで、今回のショーは目玉といったものは、ないようです。どれも発売前のものばかりですから、まだ調整中の部分もあろうかと思いますので、発売を楽しみに待ちたいと思います。

(文責 JPS)

注：出展リストはビデオゲームに限っています。

アイレム



占いマシーンがドーンと40台もあった！

■出展作品■
フック
海底大戦争

少数派で攻めてくるのがアイレムのショー戦法なのだが、毎回、占いものにできるあの待ちに対処。ズドドーンと40台も出展してきた。

ゲームも、かなりの数を出して、プレイしにくる人たちをさばいていた。レイアウトに少し工夫があればねえ。

エス・エヌ・ケイ



ネオジオの人気が手にとるようにわかるね。

■出展作品■
ファイアースープレックス
戦国伝承2

今回のSNKブースはAMショーと違い、地味だった。新作ゲームはファイアースープレックスと戦国伝承2の2作品だ。ファイアースープレックスは乱入対戦ができるのでそちらが盛り上がっていた。

餓狼伝説2や龍虎の拳にも人が集まっていたぞ。

カプコン



あっという間にパンフがなくなっちゃった。

■出展作品■
マッスルボマー
キャディラックス

今回、出展されていたゲームは、ほとんど格闘もの。それぞれ完成度は高く、作り方のうまさを感じた。超目玉となるようなゲームは出展されなかったが、ブームはカプコンファンで埋まっていた。このファン層は大事にしていってもらいたい。

コナミ


新しい雰囲気でイメージチェンジかな。

■出展作品■
ガイアポリス
ミスティックウォリアーズ
プレミアーサッカー

コナミは最大の目玉、「ガイアポリス」を筆頭にして、「ミスティックウォリアーズ」「プレミアーサッカー」を出展。RPGという難しいジャンルへ挑戦しているのには大変好感が持てた。
ほかにも、縦画面用39インチ筐体なども一目をひいた。

ジャレコ


大型筐体ものも意欲的に出してきたぞ！

■出展作品■
サイバトラー
グランプリスター2
クイズコンバットQ

今回のジャレコは、大型F-1ゲーム、縦スクロールシューティング、クイズゲームといった布陣。安直に最近のトレンドの格闘系に走らず、独自の路線できたのは好感が持てた。このほか、発売中のワイルドパイロットも一緒に出展されていた。

セガ


V.F.にはビックリ！やる気満々だぜ！

■出展作品■
バーチャフォーミュラー
ダークエッジ
タイトルファイト
ルーニーチューン

AOUショーというとあまり派手な感じはしないのだが、今回のセガは、V.F.のでかさが目立った（おお〜すげえって感じ）。
やはり直営店をかかえているメーカーらしく、クレーンものからテーブルまで、しっかり開発しているようだ。

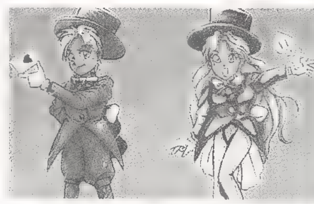
タイトー


久々にカーレースものを出してきたぞ！

■出展作品■
スーパーチェイス
グランドエフェクト
ハットトリックヒーロー93
クイズ人生劇場

タイトーブースではメダルゲーム、カラオケなども出展、幅広い分野での活躍をアピールしていたが、そのぶんビデオゲームのスペースはいつもよりかなり狭かった。基板ものの出展もわずかに2機種ト、タイトーとしては少なく、やや盛り上がりにかけたショーだったような気がする。

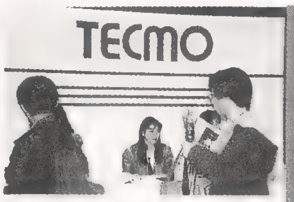
テクノソフト


ブースはないがソフトを2本出してきた。

■出展作品■
マジカルアミーゴ
ハイパーデュエル

岐阜特機のブースに置いてあった、テクノソフトの新作は2本。
マジカルアミーゴは、固定画面のアクションゲーム。ハイパーデュエルは横スクロールのシューティングだ。どちらも安心して選べるていねいな作りで健闘していた。

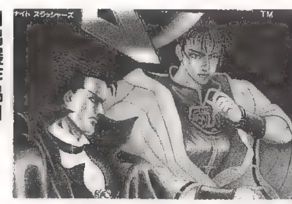
テクモ


遊園地タイプのマシンが多数出展。

■出展作品■
ボンジャックツイン

遊園地にある、身体を使うゲームを中心に展開したテクモ。正面からブースに入っていくとビデオゲームが見当たらない！うーむ、どこかなと思ったら、サイドの通路側にあった。最近、テクモのイメージが変わってきたのは、そのせいかなあ。

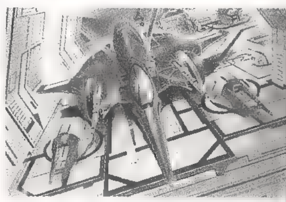
データイースト


ついにこのメーカーからも対戦ものが！

■出展作品■
ファイターズヒストリー
ナイトスラッシャーズ

ファイターズヒストリーとナイトスラッシャーズがメインのため、いかにもゲーマーらしい入場者の姿ばかりが目についた。
ほかにドラゴンガンを出展。格闘ゲームが目立つが、今年のデコはこういった路線でいくのだろうか。

東亜プラン


やはりシューティングといえば…ここだぜ。

■出展作品■
V・V
ナックルバッシュ

いつも少数精鋭という感じでゲームを絞って出している東亜プランだが、今回もその例にもれず、「V・V」と「ナックルバッシュ」の2作品を出展。ナックルバッシュのプレイヤーのコスプレをした外人が「ナックルバーッシュ」と叫んでいたのが印象的だ。

ナムコ


今回はいろいろなジャンルのゲームを出展。

■出展作品■
ギャラクシアン3
エアコンバット
スーパーワールドコート
ナックルヘッズ
ラッキー&ワイルド

今回のナムコのブースで注目を集めていたのは、参考出展のエアコンバット。ナムコ得意のポリゴンを使った空戦シミュレーションゲームだ。ほかにもラッキー&ワイルドやスーパーワールドコートなどナムコ独自の路線をすすむゲームが見られた。

バンプレスト


今回はぬいぐるみが妙に目立っていたぞ。

■出展作品■
ウルトラ闘魂伝説

今回のショーのバンプレストのブースには、ビデオゲームは「ウルトラ闘魂伝説」の一種類だけが出展されていた。だが決してさびしいブースだったわけではなく、子供用の乗り物関係（デパートの屋上にあるようなやつ）などが多数出展されていた。

ビデオシステム


タオ体道1本の出展。目のつけどころで勝負。

■出展作品■
タオ体道

今回のビデオシステムは、一機種、タオ体道にしぼって出展をしてきた。
今年は筐体の数が多かったので、それほど待つということはなかった。
落ちついたグラフィックに対し、意外に大技が多いゲームなので、ちょっと心配。

その他

AOUショーは、ゲームを作っているメーカーだけではなく、この業界に関連するメーカーが参加していることを忘れてはならない。
その中でも、ゲーマーに近いのが、ディストリビューター系のメーカーだ。
大きなところでは、出展ブースをもたないメーカーのソフトを置いてあったりした。
その中でも注目の高かったものが、テクノソフトの「ハイパーデュエル（シューティング）」や、ローラートロンにあった「龍神（タイトー）」だったかな。
面白いものでは、ブロックくずしものや、上海ものというものもあった。
アクションが少ないところが面白い。意外にこのほうが自然なのかもしれない。

ハイパフォーマンスキャビネット"アストロシティ"ついに完成!!基板も激安!

ナムコROM
- デッドコネクション……5,000円
- 球界道中記……10,000円
- マーベルランド……5,000円
- バーニングフォース……5,000円
- ダートフォックス(Pなし)……10,000円
- 倉庫番DX……5,000円
- タンクフォース……10,000円
- Sワースタ+コスモG……20,000円
- ワルキューレの伝説……50,000円

その他ROM
- ファンタズム……5,000円
- クイズHQ……3,000円
- 栄光の甲子園……3,000円
- ゆうゆのクイズでGO!GO!……3,000円
- ルナーク……5,000円
- 地球防衛軍……3,000円
- ハットトリックヒーロー……20,000円

アイレムPCB
- エアーデュエル……13,000円
- 大工の源さん……15,000円
- フック……60,000円
- メジャータイトル2……70,000円
- 剣豪……18,000円
- ガンフォース……18,000円
- アンダーカバーコップス……50,000円
- ガンホーキ……23,000円
- 迷宮島……3,000円
- ギャロップ……9,000円
- ボンバーマン……12,000円
- ビジランテ……3,000円
- トンマ……10,000円
- ボンバーマンワールド……50,000円
- ロードランナー……15,000円

SNK PCB
- 航空騎兵物語……8,000円
- ゴールドメダリスト……5,000円
- ネオ・ジオカセット(業務用)
- ワールドヒーローズ……8,000円
- 龍虎の拳……8,000円

カプコンPCB
- キャプテンコマンドー……70,000円
- 1942……13,000円
- ストリートファイターⅡダッシュ……100,000円
- ストリートファイターⅡ……60,000円
- ファイナルファイト……55,000円
- F-1ドリーム……8,000円
- マッドギア……8,000円
- ラストデュエル……8,000円
- 1943……13,000円
- ストⅡダッシュターボ……198,000円
- バース……80,000円
- キャデラック……238,000円
- ナイツオブザラウンド……65,000円
- ワンダー3……65,000円
- カプコンワールドⅡ……70,000円
- カプコンクイズ……各3,000円

コナミPCB
- ヘクシオン……8,000円
- バッキーオヘア……50,000円
- スーパーバスケット……5,000円
- フラックアタック……10,000円
- ゼクセクス……25,000円
- グラディウスⅡ……28,000円
- グラディウスⅢ……23,000円
- 出たな!!ツインビー……23,000円
- パロディウスだ!……23,000円
- サプライズアタック……5,000円
- サラマンダ……15,000円
- ハードパンチャー……10,000円
- メガゾーン……20,000円
- リングの王者……18,000円
- パンクショット……10,000円
- サンダークロスⅡ……18,000円

セガPCB
- アフターバーナーⅡCタイプ……108,000円
- コラムスⅠ……50,000円
- アッポー……15,000円
- テトリス……23,000円
- コットン……20,000円
- ガルディア……3,000円
- アラビアン……8,000円
- スケバン雀士竜子……23,000円
- ファンタジーゾーン……13,000円
- 青春スキャンダル……13,000円
- システム18……18,000円

タイトーPCB
- 大旋風……8,000円
- 飛翔鮫……8,000円
- リングファイター……13,000円
- リベンジオブドゥ(P付)……10,000円
- 達人……15,000円
- 究極タイガー……13,000円
- チャイニーズヒーロー……5,000円
- あしたのジョー……3,000円
- FⅡマザー……30,000円
- バニックロード……3,000円
- 侍日本一……10,000円
- カゲキ……8,000円
- ハーレーズコメット……10,000円
- ヒット・ジ・アイス……13,000円
- ゴークス(P付)……10,000円
- スラップファイト……10,000円
- ゼロウィング……13,000円
- エルファイヤー……8,000円
- ベビーユニット……3,000円
- 西遊降魔録……8,000円
- ドッヂボール……3,000円
- タイガーヘリ……6,000円

テクノスジャパンPCB
- チャンピオンレスラー……14,000円
- ダブルドラゴン……10,000円
- ダブルドラゴンⅢ……8,000円
- ドッヂボール部……4,000円
- WWFレッスルフェスト……18,000円
- WWFスーパースター……10,000円

テクモPCB
- 忍者竜拳伝……10,000円
- 雷牙……8,000円
- アルゴスの戦士……18,000円
- シルクワーム……8,000円
- 雷龍……50,000円
- クイズココロジー……10,000円
- ブロックカーニバル……10,000円
- サンダードラゴン……10,000円

データイーストPCB
- ウルフファング……25,000円
- ザ・グレートラグタイムショー……65,000円
- ファイターズヒストリー(新)……178,000円
- タンブルポップ……10,000円
- M.N.レジスタンス(P)……13,000円
- 魔境戦士……5,000円
- 空手道……8,000円
- ワンダープラネット……5,000円
- のぼらんか……5,000円
- クルードバスター……23,000円
- ファンキージェット……35,000円

ナムコPCB
- コズモギャングザパズル……28,000円
- タイズ魔Q大冒険……15,000円
- システムⅠ……10,000円
- システムⅡ……70,000円
- ワルキューレの伝説……115,000円
- ギャラクシアン……20,000円
- ローリングサンダー……20,000円
- クラックス……3,000円
- タンクフォース……18,000円
- 源平討魔伝……23,000円
- バラデューク……18,000円
- F/A……50,000円
- ギャプラス……15,000円
- ギャラガ……30,000円

その他PCB
- エレベーターアクション……8,000円
- ロボキッド……8,000円
- 達人王……35,000円
- 学園パラダイス……8,000円
- 霊界導士……7,000円
- ハットリス……3,000円
- パイプドリーム……5,000円

麻雀PCB
- 禁じられた遊び……4,000円
- 浦島麻雀……5,000円
- 占い伝説……6,000円
- グッドE雀……10,000円
- トッテもだ雀……13,000円
- 麻雀バリバリ……10,000円
- 早くやってよ、大予言……各5,000円
- 「メガドライブ+1」……11,000円

3,000円均一
ズームイン・革命・お嫁さん・スキャンダル麻雀・家元・キャンパスハンティング・Gメン・花とおじさん・舞妓華・アイドル・タロット麻雀・ファンクラブ・ギャル図館・実験ラブストーリー・艶物語・真由美ちゃん・麻雀学園Ⅰ、Ⅱ
トリプルウォーズⅠ、Ⅱ 各8,000円

- スーパーハングオン ミニライドオン……18万
- ラッドモービルDX……50万
- ダライアス二画面……13万
- SCⅠ コックピットタイプ 18万
- ボールポジションⅡ ハーフタイプ……10万
- ジャンケンマン(サンワイズ) 10万
- おしゃべりオーム(景品用)……7万
- フィーバーチャンス(メダル) 8万
- ウイニングDX……30万
- HOOK(フリッパー)……20万
- ターミネーターⅡ(フリッパー)……20万

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

報! 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。



ASTORO CITY
アストロシティ
定価 250,000円

☆29インチ高解像度画面
☆スモークドガラス一体型モニター
☆移動も楽にできるキャスター装備
☆あらゆるPCBを収納可能
☆前面からできるメンテナンスの楽な各種調整ツマミ類
☆ゲームサウンドを迫力満点に再現するスピーカー

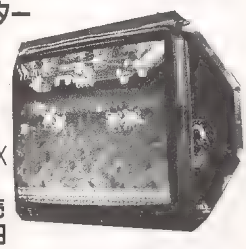
仕様
外形寸法(mm)
:750(W)×905(D)×1,445(H)
重量:93kg
消費電力:AC100V 100W
〒95-4634

全国配送可(別料金)

CITY18
60kgW・580D・720H・1000
☆モニター新品 124,000円
☆モニター中古 80,000円
コンパクトなアップライト筐体が再びカムバック材質はオールスチール製、シルバーメタリック仕上高解像も組み込めます。

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品 94,000円
☆モニター中古 50,000円
☆ストⅡ仕様 20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

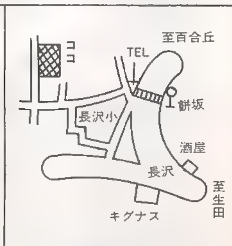
NEW TYPE, BLACK FACE
新品高解像度モニター
18
25
どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売 3,000円



(ゲーセンと同じモニター!)
(もちろん縦置きOK)

MS8−18……15.5kg ブラックフェイス等、
54,000円 全く新しいモデルになりました。
MS8−25……28.4kg フラットスクエアフェイス
97,000円 (18.25インチ共にスーパーシャーププポジション付き)

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、聖マリアンナ医大行バス乗りかえ餅坂バス停歩3分

●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

The

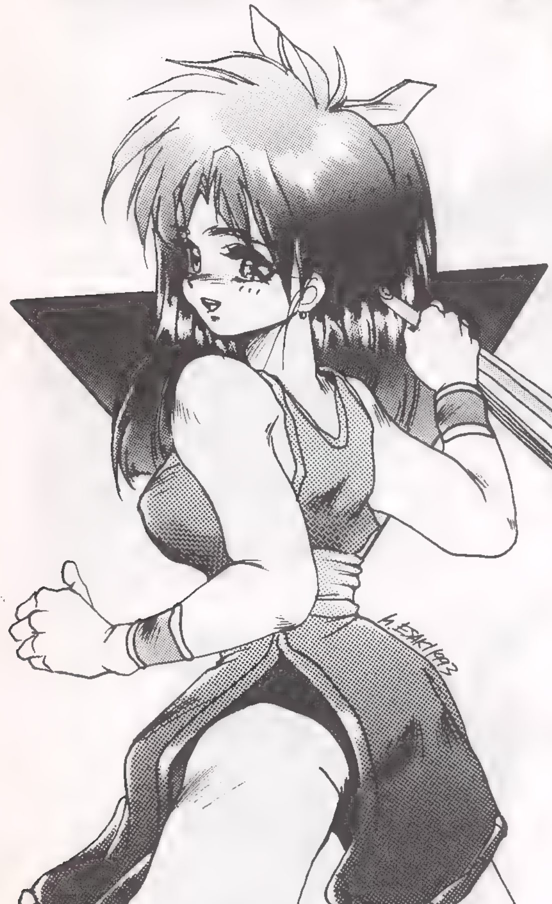
よくばり派のきみに…

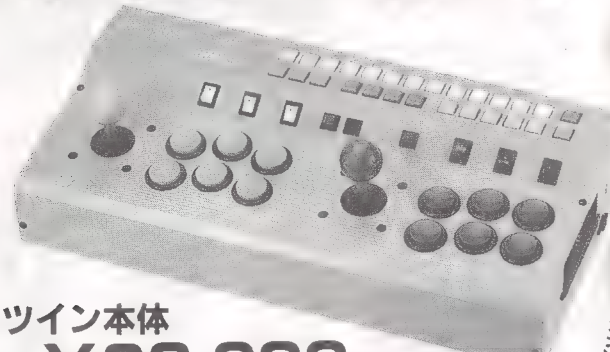
ストⅡ'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も（S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター）

MODEL: MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言ってもう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
新価格¥38,000

●ストⅡ 対応ハーネス……¥3,000
●麻雀ハーネス…………¥3,000
●VHFユニット………¥3,000
●RGBケーブル………¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

●スーパーファミコン用……¥8,000
●メガドライブ用…………¥3,000
●PCエンジン用…………¥3,000
●MSX用……………………¥3,000
●連射基板…………………¥3,000

闘いに餓えた狼達が再びやってくる!!

餓狼伝説2（Aセット）

&NEO・GEO基板とパナツインセット
予価¥218,000税込です。(限定ですのでお早めに!!)
さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット2本とハーネスサービスだっ!!
※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます。

中古基板情報はFAXで! 24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

好評につき、パナツイン+Bセットが復活!!

いま、パナツインをお買い求めくださった方には、ゲーム基板1枚とそれにあうハーネスをサービス! Bセットをご希望の方は必ず、「Bセット希望します」と言って下さい。
(基板は当社にて選択させていただきます)

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

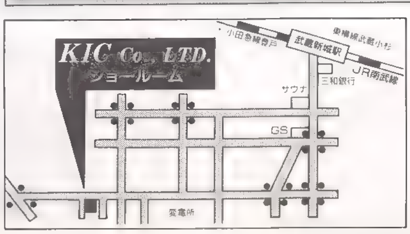
★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

今月の目玉商品

★リターン・オブ・インベーダーズ
……………………¥20,000
★ライフ・フォース
(海外版です)…………¥28,000
★エドワードランディ…¥58,000
★R-TYPE・LEO……¥68,000
★アサルト
(アサルトパネル付き)・¥130,000
★エリア88……………¥130,000
★ストライダー飛竜……¥168,000

上記の基盤とパナツインを買うと、その基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意：在庫確認してからお買い上げ下さい。



営業時間

AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

ソフマップなら満足できる!!

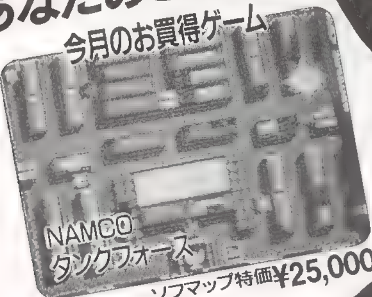
あらゆる基板を高額買取

個人ユーザーから業者の方まで
ソフマップ買取センターは
あなたのご要望にお答えします!!

一番高く買取るソフマップで、
一番得するのはあなたです。

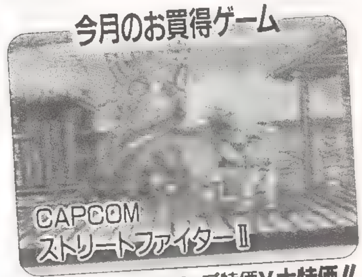


今月のお買得ゲーム



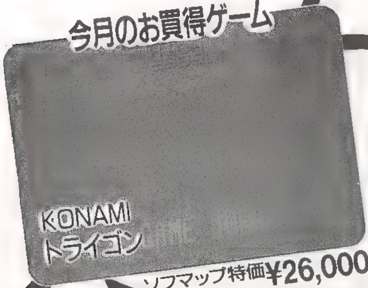
ソフマップ特価¥25,000

今月のお買得ゲーム



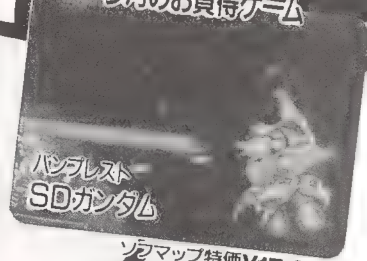
ソフマップ特価¥大特価!!

今月のお買得ゲーム



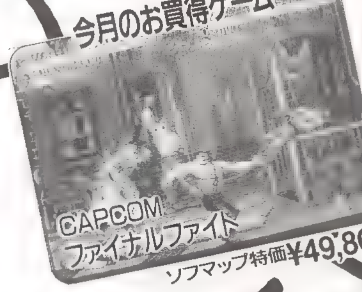
ソフマップ特価¥26,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価¥17,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価¥49,800

※価格は変動することがあります。ご購入の際は電話にてご確認下さい。

買取 今月も超高額買取します!

メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額
TAITO	ガンフロンティア	¥ 7,000	IREM	クロスブレイズ	¥ 18,000	NAMCO	ファイネストアワー	¥ 54,000
KONAMI	沙羅曼蛇	¥ 16,000	IREM	Xマルチプライ	¥ 9,000	JALECO	ぶたさん	¥ 18,000
DECO	エドワードランディ	¥ 16,000	KONAMI	恋のホットロック	¥ 26,000	CAPCOM	ロストワールド	¥ 38,000
KONAMI	グラディウスII	¥ 17,000	CAPCOM	ガンスモーク	¥ 13,000	SNK	サイコソルジャー	¥ 22,000
CAPCOM	エグゼドエグゼス	¥ 10,000	CAPCOM	闘いの挽歌	¥ 13,000	KONAMI	ゼクセクス	¥ 26,000
TAITO	メタルブラック	¥ 15,000	V・SYS	ソニックウイングス	¥ 32,000	DECO	ウルフファング	¥ 26,000
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	¥ 31,000	UPL	忍者くん阿修羅ノ章	¥ 8,000	KONAMI	魔獣の王国	¥ 30,000
NAMCO	リブルラブル	¥ 38,000	NAMCO	ドルアーガの塔	¥ 28,000	CAPCOM	ブラックドラゴン	¥ 10,000
TAITO	カダッシュ	¥ 6,000	NAMCO	イシターの復活	¥ 38,000	NAMCO	メルヘンメイズ	¥ 19,000
SEGA	ゲイングランド	¥ 23,000	NAMCO	ドラゴンバスター	¥ 21,000	TAITO	プリルラ	¥ 15,000

正社員募集中

職種/1)販売、買取スタッフ
(2)店長候補
資格/学歴不問、
年齢18才～28才
休日/完全週休2日制、
夏期・冬期休暇
勤務地/東京(秋葉原)
福利厚生/各種社会保険、
従業員特典制度

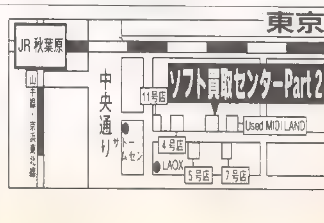
■アルバイトも
同時募集
職種/販売、買取スタッフ
資格/18才～25才
給与/時間給900円以上
お問合せは
03-3251-3000
(担当人事部)

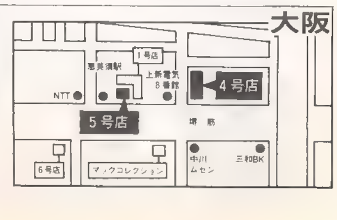
ソフマップ®

※通販買取及び通信販売は一切行っておりません。

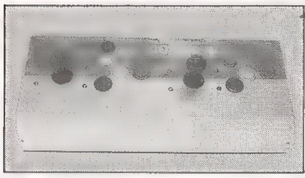
〈基板販売取扱い店〉
東京4号店 TEL.03-3253-9590
大阪4号店 TEL.06-634-5820
〈基板買取取扱い店〉
東京ソフト買取センター TEL.03-3253-0827
大阪5号店 TEL.06-634-5822

営業時間 年中無休 平日AM11:00～PM8:00 日祝日AM10:00～PM7:00

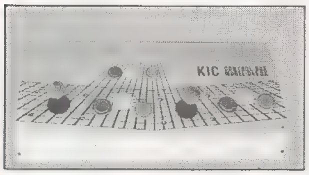




皆さんに親しまれて11年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



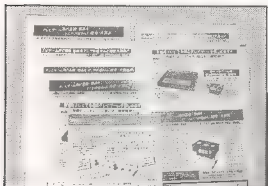
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。多勢のマニアより絶賛の声々々



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。おなじみの広告

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

最新価格情報無料FAXサービス開始!
詳しい事が知りたい方はお電話下さい。
☎03-3448-8070(代)

新型コンボAV
発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000(1年間保証)

コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

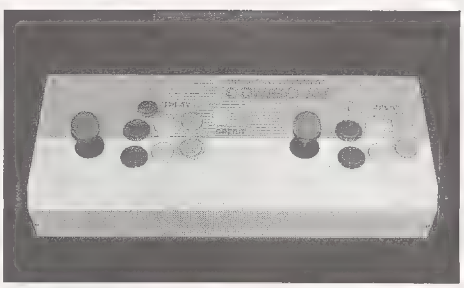
12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

★ キョーワの自信作 ★
水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンフ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

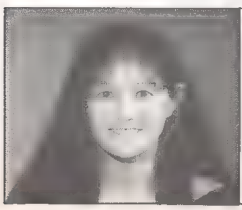
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応＋RF付)……¥37,000

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール 是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23 ☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代)　FAX.03-5496-1047



コミック
ゲーメスト
VOL.2 定価580円
この表紙が目じるし
SNK 100
VOL.2
580YEN
「餓狼伝説2」
MONDO.恵
どっからでもかかってきな！
ダークエッジ
なかどくにひこ
開発者！自社ゲー
パロディ四コマ特集!!
新連載
なかどくにひこ
ダークエッジ
セガのニューゲームがコミゲに登場！
巻頭カラー＆ポスター
MONDO.恵
早く買わないと一生のソン！
特別企画
メーカー競作
ゲーム開発者
4コマ
餓狼伝説2
大特集号 絶賛発売中!!

A CHAIN パズル

出題
太田塚君（東京都）
監修
APAPA

さてさてカーバンクルも踊り続ける今日この頃、カラーページでないのが残念だけど、カラフルなぷよぷよのパズルだ。

難易度は……ドラコケンタウロス程度じゃな、うん。

解き方

さて今回は、何段の連鎖消しができるか、という問題だ。

問題のように積み上がったぷよに、どんな組のぷよぷよを落とせば、連鎖消しができるだろうか。

ただし、同時消しはカウントしない。「同時消し」が分からなければ、例を参考にね。

図の位置のまま、緑を下、紫を上にして落とせば連鎖消し、紫を右にして落とせば同時消しだ。

さてそこで、今回の解答は「①どんな色組のぷよぷよ一組を②どこに落とせば③最大何段の連鎖消しができるか？」としよう。

もちろん、③の多い人の勝ち。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってほしい。

締め切りは4月20日必着。

正解者の中から、鉄中錚錚たる5名を選んで「豪華な粗品」を、今回の問題を送ってくれた太田塚君には記念品を送りましょう。

それから、葉書イラストは、当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってるよ。よろしくね!!

問題

			青		
			緑	青	
	緑		赤	赤	
赤	赤	黄	緑	赤	
緑	緑	青	緑	緑	紫
緑	黄	青	赤	青	紫
黄	黄	赤	緑	青	青
緑	赤	緑	紫	紫	紫

例

紫		
緑		
緑		
緑	紫	
緑	紫	紫

2月号 当選者発表

何はともあれ、ゴメン・ペコン。

さて、「独」パズルは、正答率87%だけど、何といっても「ウ」で始まるゲームの一つがバグってたもんで、ちょっとな〜。でもでも、一応、答えを出すことはできるんで、正解者もたくさんいる。

難易度アンケートは、VH12%・H18%・N23%・E11%・VE5%・無解答5%と、それでも狙ったより簡単寄りだなあ。

―当選者―

PN 花田史記君（北海道）
八木沼聡君（東京都）
岡本 望君（三重県）
濱中輝彦君（大阪府）
PN とらねこCATさん（大阪府）

以上5名。おめでとー。

さて、玩具君、四字熟語の意味は、調べるべし。斎藤和海君、刃物もったのばっかとは気がつかなかった。ACE君&くーふーりん君、勘ってほんとぉ？ CYC君、ほんとに署名してくれる？ 渡辺典明君、絵が描いてある葉書はもちろん好きだけど、なくったって、なげやりじゃない、心のこもった葉書は、みんな好きだよ。ってことで、今月はここまで。

お相手は、APAPAでした。

それじゃ、また来月ね！

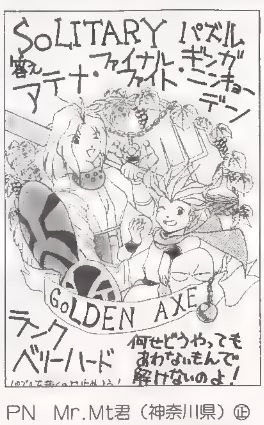
今月の残念賞



PN 樹弘君（大阪府）⑮
アレンジ春[redacted]。考えてみると、春麗の掲載率って高くないよね。



PN 竹井寅子さん（広島県）⑮
それではわたくしが、それなりにコメントいたしましょう。



PN Mr.Mt君（神奈川県）⑮
おや、また今回は、雰囲気が違うねえ。これからもよろしく。



PN 雷門ほっぷさん（北海道）⑮
にっぽんいちぃ！ って声、何となく好きなんだよな。うん。



PN かきのたね君（愛知県）⑮
感慨深げにシリーズ最終回。来月には新シリーズ開始だぞ。

東京ガリバー通信

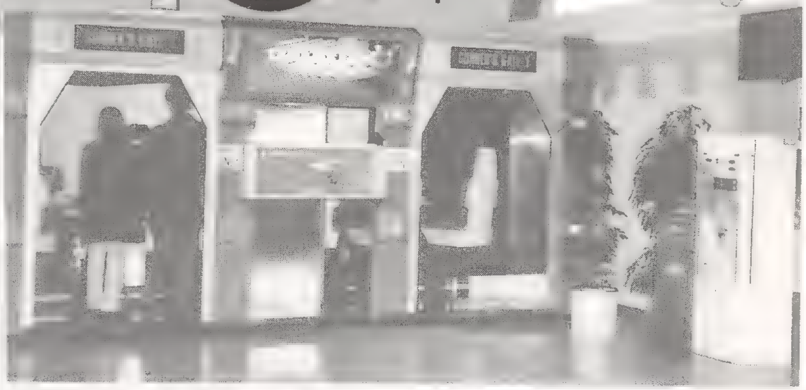
第5号 ▶ コリャイイワイ

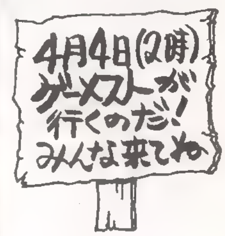
アナタはもう、東京ガリバーへは行きましたか？ぜひ一度足を運んでみられることをお薦めします。気持ちよくゲームができるのです。ゲーマーにとって必要十分な空間があるのです。

今月は、２Ｆを徹底紹介してみます。２Ｆは、メダル部門とビデオゲーム部門に大きく分かれ、最近ギャラクシアン[3]も入荷したのです。



JR松戸駅改札から東京ガリバーの3階フロアまで20秒なのだ。





ギャラクシアン[3]。
1回500円、6人用なのだ。

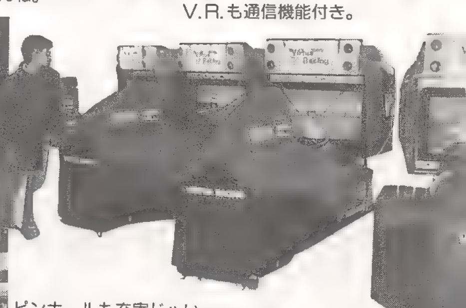


これが2Fのアイテムだ

ダービーゲームじゃらほい。女子こーせーもやっちゃうもんね。



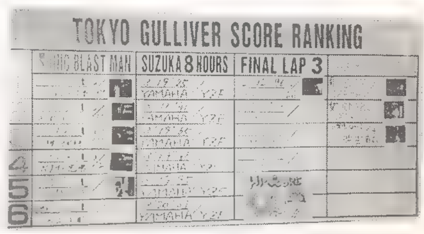
V.R.も通信機能付き。



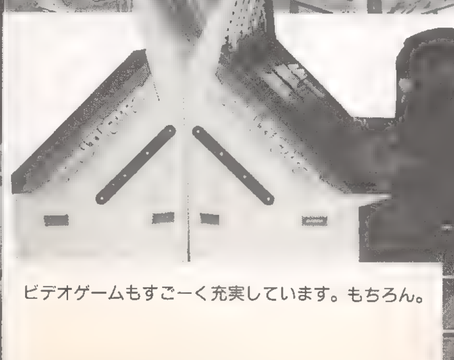
ピンホールも充実じゃい。



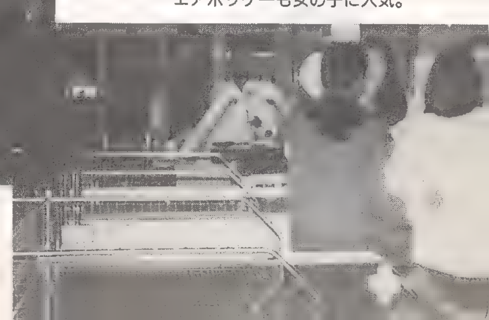
ハイスコアボード。ポラロイドで写真もつけてくれます。



エアホッケーも女の子に人気。

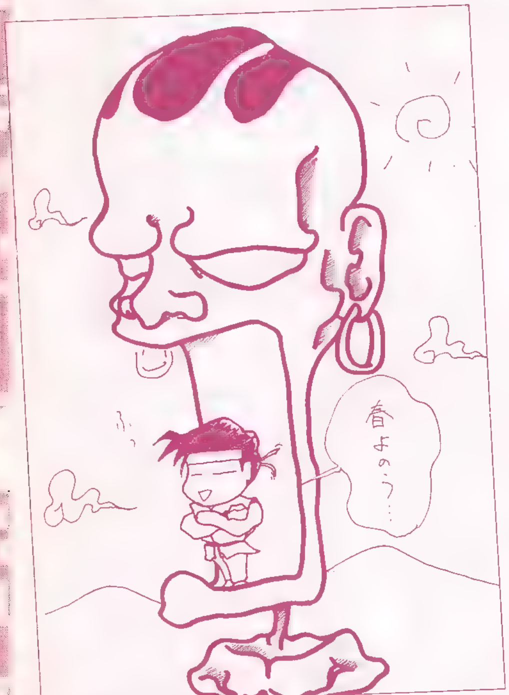


ビデオゲームもすごーく充実しています。もちろん。



担当：栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド



⇧（埼玉県　らふぉーる君㊛）
★うららかほにゃらかな午後1時…。

今月めいっぱつ!!!

地獄の小学生

鬼か悪魔か非道のお子様料金

☆それは1月18日、世の受験生がセンター入試を終えてホッとしていたその日。私と友人Aは郵便局で国公立の受験料を納入したのち、ふらっと某スーパーに立ちより、それぞれ龍虎の拳で遊んでいた。

そこへやってきたのが、お約束のガキどもである。小学校2、3年といったところか、後ろでギャーギャー騒ぐので（うるせーなー！）と思っていたが、その内容がただものではない。「おいお前、ハリケーンアッパー出せるか？」「スクリューアッパーだろ？○○○○＋ボタンだよ」「ふーん。キムの龍虎乱舞なら出せるんだがなー」

お、おい。貴様ら年いくつや？とか思っていたら、そのうちの2人がいきなり「乱入してもいいか？」とタメロをはってきた。ムッときたが、ここは大人の貫禄で流してやろう。

「ご自由にィ」

「なにが『ご自由にィ』だ。バカじゃない？」

……こっ…こいつら…しかし耐える。ふん、ここは待ちミッキーで返り討ちじゃあ。

かくしてラウンド1がはじまった。相手はロバート。まあ、とりあえずは常套手段で挑発だ。Dボタン連打！

「おー、挑発しよる」私を嘲笑するガキども。くそォ貴様ら、ナメとるなあ!!（あんたが挑発されてどーするよ㊛）

とバーニングアッパーのコマンドをたたき込んだが、ミスってジャブになってしまった。

「あっ！ミッキーもジャブうてるんだ——俺はじめて知ったあー!!」

「おいお前、下手な人にそりゃないばい（笑）」

ぶち————ん。てってめー!!俺はなー!!貴様らの生まれる前からゲームやってんだぞ!!腕のどーこーいわれる筋合いってェのはこれっぽっちもねぇーんだよ!!（しかしやっぱり下手である）

そう心の中で叫びつつ放った怒りのストレートは、あっさり幻影脚に吸い込まれてしまった。ドドドドドドドドドタコ————ン!!クッそォォォ、セナめェエエ!!（意味不明）

かくしてラウンド1は判定負けを喫してしまった。ストレスと欲求不満はもはや最高潮。

ラウンド2がはじまるなり、そのガキはレバーから手をはなした。

「負けてやるぞ」

ぬォォォォォォここまでコケにされたのははじめてだッ!!しかも相手は10歳いくかどうかのガキ。これほどに屈辱的な扱いを受けたのは我が14年のゲーム歴でも初めてである。しかたなく、棒立ちのロバートにパンチをたたき込んで2Rを終わらせるが、もはや限界だ。ガキ相手に龍虎乱舞を炸裂させたい衝動と必死に闘う。スト2で13連敗しても腹を立てなかったこの私が…。ガキよ、私がケンカっぱやい奴でなくてよかったな。

そしてラウンド3。不覚にも龍撃拳ラッシュをくらってピヨりっぱなしのミッキーに、ガキはトドメ技を宣言した。

「飛燕疾風脚で終わらせよっ」

は、う〰〰〰ん……。

史上最凶の屈辱技。もはや顔色を失った私に、ガキのナメきったお言葉が容赦なく降り掛かる。

「しょせんこんなものよ」

「○○ちゃんがやっぱいちばん強かねー」

「ちょっと5000円両替してくっけん」

言葉もなくその場を立ち去ろうとする私に、友人Aが後ろから声をかけた。

「諸江（偽名）も堕ちたもんよのう」

くう！貴、貴様までそんなことを……（泣）。

全国の対戦少年少女（特に佐賀県のAコープで弘学館の生徒2人を負かしたガキ）！対戦は気持ちよくやらせてくれ、頼むから（笑）、本当、ガキは法律で裁けぬわ…。SNKさんなんとかしてください。

（佐賀県たきがわりつか君㊛）

★くう————、泣ける話やねえ——。なぜっ!!なぜそんなに強い立場なのか君たち⁉年寄りはいたわってあげようよ……。



がぶりよりゲーマー人生

コナミ幻の傑作（幼児向けともいう）「つるりんくん」がついに地元上陸！感謝感激で涙がチョチョ切れる。噂どおりのみごとな坊主頭、そして和尚さんとの熱すぎる駆け引き。しばし筐体の前にたたずみ、鐘の音に聞き入る。ゴォオオーーーン　つるりんくうーーん！ああ日本の夜明け南無阿弥陀仏。おもわず合掌である。よりハイパーな続編を待っておるぞコナミ殿。皆もデパートでみつけたら、即、銭を入れるべし。「喝！」

（岩手県　BRUSHYMAN君）

ごろごろぐさーとパンツ男の野望

☆2人の男が、ニューゲームの前で熱い議論をかわしていた。ゲームはゴールデンアックスII。このごろテーブル台でおとなしかったセガ、ひさびさの力作である。

A「馬姐ちゃんだ!!かわいい馬ねえちゃんでこのゲームを極めろ!!」

B「いやだ！盗賊以外使えん…そういえば、前作のティリスは、ティリス・フレアーはどうしたのだ!?」

A「知らねえよ。そうそう、馬は乗り物に乗ると人間脚になるぞ」

B「バカな！ガイジン水着ねーちゃんなくしてゴールデンアックスと呼べるか!!どれだけのプレイヤーがあの色っぽいヒップをおがむために意味なしの歩行運動をさせたか、忘れたわけではあるまい!!」

A「う…うむ…。筋肉男はいるんだけどな。あれ？スタンブレード？名前が違ってるぞ」

B「じじいは健在だて。おや？なにかくっついてるぞ。大男？なんだこれは、じじいはなにもせんではないか。あの、ごろごろぐさ！（最強の技）をもう一度見せろお!!」

Bが2つボタンを同時に押すと、大男が転がった。じじいはなにもしない…。

A「〝ごろごろ〟は残ってるじゃないか。ぐさはないけど」

B「あの突き出される斧こそゴールデンアックスだと俺は信じていた。体力を失う技になんの価値がある!!…うう」

Bは男泣きしはじめた。彼はボンバー使わずに死ぬ春雨君（ケチ）である。

A「前作からかなりの時間が経ってるんじゃないか？だからシーフが成長してトリックスになってて、じじいも（のん気に審査員なんぞしてるから）足腰立たなくなっているのでは？」

B「そうか、ドワーフは長命だからな。でもおかしい。馬ねえちゃんと大男はどっかからわいて出たとしても、このスタンブレードとかいう戦士は何者だ？あまりにもアックスに似すぎている。…おやや？こいつ、ダッシュ攻撃がタックルじゃなくてキックだ!!…ティリスと同じ……!!」

次の瞬間、2人に怒りと結論が同時に襲いかかった。

B「わかったぞこん畜生!!このゲームの舞台は前作の約20年後!!」

A「そしてこのスタンブレードって奴は、前作のアックスとティリスの息子だ！」

「アックスめ許さあん!!てめえらは末代まであの使えねえタックルしてりゃよかったんだよ！」

「甘いマスクと筋肉で弱さをカバーしてやがって、炎の魔法といいほとんど母親の技じゃねえか（しかも弱い）！しかもあのナイスボデーを…白い肌を…アックスが…アックスの手が…（鼻血）」

2人は本気でアックスバトラーを罵倒し続けた。もはやどんな突っ込みも、今の怒れる2人を止められないだろう。

B「イラストも少なかったくせに!!」

A「メガドラの対戦モードでも最弱のくせに!!」

A&B「許せん!!」

2人は、今後前作ゴールデンアックスを見かけても、けしてあの青いパンツ男を使わないことを堅く誓いあった。

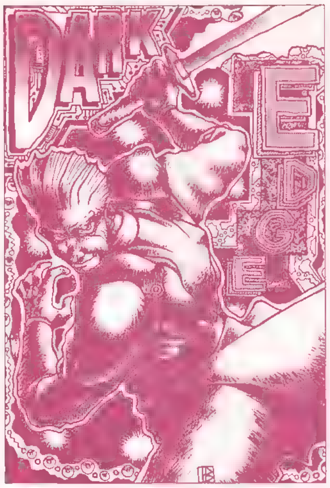
そして彼らは、涙と鼻血と指紋だらけになったゲーム画面をあとにしたのだった。

…後日、画面の汚れのためインカム（収入）が低下し、ゴールデンアックス2は他の店へ移っていった。それをもっとも悲しむのは、あの2人である。愛するがゆえに最愛のゲームを失った2人の悲しみ…それは別の物語として語られるべきだろう…。

どっとはらい

（広島県　菅原敬君㉛）

★熱すぎる…あまりに激しすぎるその若き血のたかぶりよ。たしかにあのお尻はよすぎたけども。



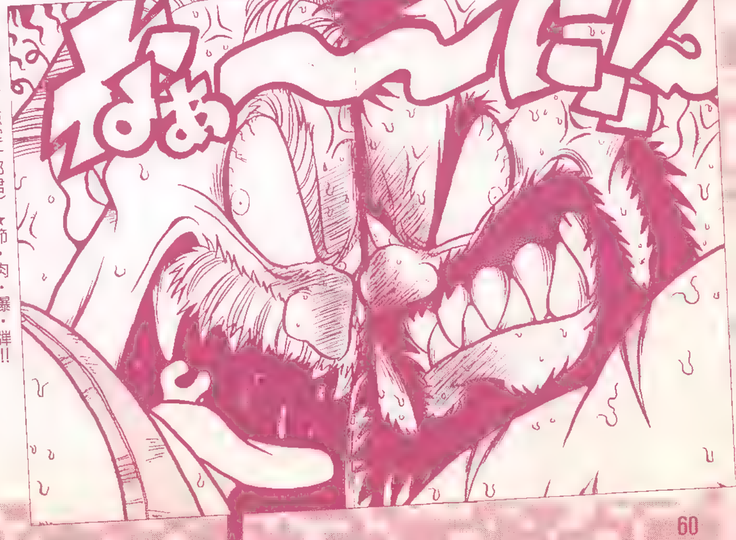
⬆（東京都　ソードオブソダンクリア男HB君）

★暗き闇の淵に／鈍く光る命。



⬆（茨城県　極楽めくりさん）

★伝説から生まれ、伝説へ還る。



➡（埼玉県　点堂一郎君）★節・肉・爆・弾!!

また春が来て君はディープになった

☆バイト先に「麻雀大車輪」なるゲームがある。BEST SYSTEMなる会社の麻雀なのだが、これが妙に、不可思議なくらい人気があるのだ。たしかにデモの女の子はかわいい気もするが、グラフィックはチャチいし他の雀ゲーのほうがいいのでは？と思うのだが…。

毎日のようにやってきて脇目もふらずこいつに燃える「大車輪おやじ」、2時間、3時間と粘り倒す「大車輪兄貴」、彼女を置き去りにしてはまる「大車輪彼氏」など、うちの店に

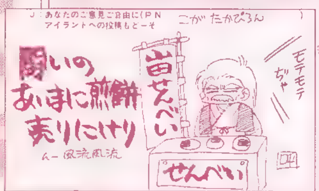
作為の不在
つっこみ三昧



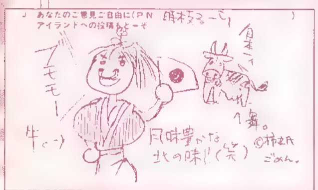
⬆おどーれおどーれ!!



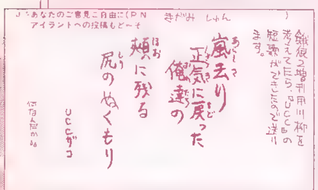
⬆ド、ドジョウの大軍だー！



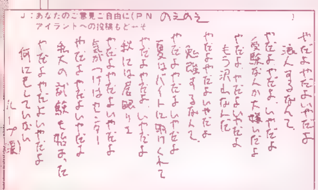
⬆商売道具を投げるわ食うわ。

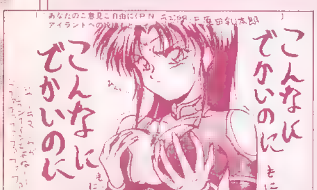


⬆許されるのだろうか…。

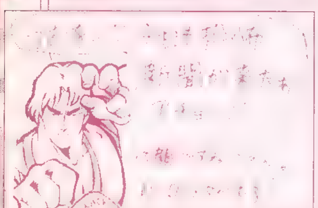


⬆うれしいけど苦しい…。


⬆ランクが無限にあがるう。



⬆誰だっけ？


⬅（北海道　ロリメタかおる君）★読むと寿命が1日縮む!!（当り前）

2月号つっこみ三昧、「ピストル大名」に「アイドル八犬伝」だとう？この愚か者ー！業界初カラオケエンディングは、「ミポリンのトキメキハイスクール」じゃ!!
（茨城県　結局はアイランドが好きなんスよさん）
⬆やっぱドルアーガの「ゲ———ムはーナムコー」でしょう。

2月号62P、「荘園制ドレイゲーマー伝説」だと!?ふっ、荘園制とは奴隷制の否定により生まれたもので、以下レポート用紙18枚分省略するが担当の歴史的教養の程度が一目瞭然だのう!!
（北海道　必殺！旋風脚君）
⬆うう、自分がつっこまれるのはヤ…

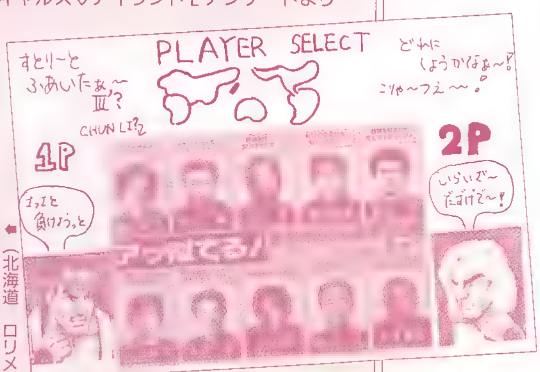
「とあるゲームセンターギャルの性態」なるAVを発見!!これもゲームが世間に広く認知された証と申しましょうか（笑）。
（高松市　高畑浩三君）
⬆やがてはコスプレAVとか…（怖い）

「オルド」の意味がわかりもうした。オルドとは寝室における駆け引き、つまり夜這いである。情報提供はファミマガでした。
（東京都　ダルシム教信者君）
⬆夜這い、とはっ!?

ゲーマー8年やってて、こんな覚えにくいタイトル初めてだあああああああ！「チャタンヤラクーシャンク」
（埼玉県　ＦＧＧたかし君）
⬆日本人なら「空手」と呼ぼう!!

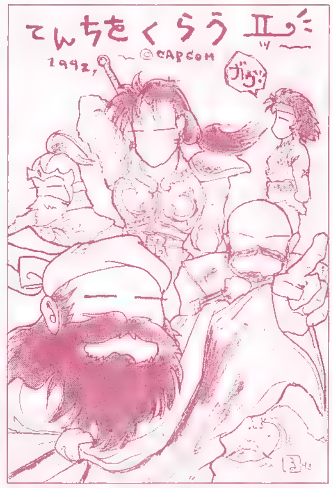
釧路沖大地震が起こったとき、オレはといえば一人でがろでん2をやっていた。震度5、店のドアが壊れ、ガラスが割れる中、パワーウェイヴをうってる男…。
（北海道　クレリアの指輪君）
⬆演出効果最大級だねい。

着せかえ更衣室が付録という形でついてくればアア…！きりとれねぇーっ。別にオレは作らないけどもね。（宮城県　武居君）
⬆ギャルズ♡アイランド2アンケートより



⬆（青森県　ゲッター2君）
★容疑者の肖像権とは…。


⬆（大阪府　たけぢろをさん）
★お名前はウールさんでしたのね。



⬆（富山県　"LAZ"るりりんさん）
★いざ中原の覇者となるんだよねー。

はあまたの専属ダイシャリナーが存在するのである。麻雀大車輪…彼らはこの雀ゲーになにを求め、なにを得ようとして500円玉を両替するのか？ためしに一度やってみたが、そういえば私は麻雀がうてないのであった…。
（京都府　鷹びゐ君）
★ちなみに「大車輪」とゆーのはピンズのみで作る地方ルール役なのだが。麻雀学園に出てきたね。しかしなぜ？わからん。メーカーもわからん。すべては謎よ。

ゲーメスト大賞ですか、まあ、いつも通り実に主観的な結果でしたね。それは別によいのです。ところで…みんな「アラビアンマジック」の曲を聴いたか!? うおー、なぜ最近のタイトーのゲームはこんなにも出荷数が少ないのだ～。これでは前評判でもないかぎり、誰の目にもとまらんではないか！個人的には92年ナンバー1のサウンドだったと思います。新音源パワー爆発ってカンジ。ギャラクティックストームの2.5倍（個人比）いい音楽（なつなにい!!(笑)）、くぅーっ泣かせるぜい。消滅する2週間ほど前にこの素晴らしさに気付いて、店長に直訴して自費でヘッドホンをつけさせてもらったのですが、はたして何人の人に聴いていただくことができたでしょーか？この曲を歴史の流れに葬り去るのは惜しすぎる。CD化希望！激しく希望！超希望！立ち上がれ同志よ！
（大阪府　とにかく聴いて！の店長GER君）
★むう、そうだったのか。なんかゲームが妙だったんであまりやってなかったのだが…。最近はグリッドシーカーが激燃えらしいし、ぬうーやるなタイトー。まきかえせ！

1カ月間禁ゲーセン…こんなカケしなきゃよかった。ちなみに今、2日目。
（沖縄県　TAG君）
★その後どうだったでしょうか。負けたほうに20元。

私は餓狼2の十平衛じいさんが好きである。あの小さな体から繰り出す投げ技、どこにかくしているのかわからない巨体センベイ、自分もケガしそうな大イズナ落とし。そのすべてが好きだ。私は空手をやっているので、同じ東洋武術どうしの親しみというのがある。もうひとつ、私同様「女性にモテたい」という願望を持っているからだ。彼は「モテたい人々」の象徴ではないだろうか？僕は、彼が画面でセンベイを投げて奮闘しているのを見ると、なんとなくあったかい気持ちになります。彼のように努力し、モテる男になりたいです。
P.S.今年はチョコレートを5個もらいました。
（北海道　鬼の山田君）
★えーいこのいばりんぼ!!編集やってこの世の地獄を見るがいい。



燃えよ青春!!

毎回キテる広告が魅力の宇宙堂だが、直営のゲーセンが実はキョーレツにすごい。とにかく「安い、簡単、狭い(笑)」! ニューゲームはほとんどイージー5機設定で20円、UFOキャッチャーは3回100円! しかも宇宙堂の社長自らチェーン店を回って集金&基板入れ替え&メンテ&ぬいぐるみとジュースの補充をしてくれるのだ。スタミナドリンクでオニギリを流し込んでる姿には、㋘大賞で編集部特別功労賞をあげたくなるぞ!!

(愛知県　スカタン1号君)

餓狼2発売記念! 喧嘩芸・骨法とは

☆意外と知られていないことだが、どこの国の影響もうけていない日本独自の武術、というものは確実に存在している。餓狼伝説でアンディー・ボガードが使っている「骨法」がいい例だ。そこで、彼とともに闘う決心をされた皆さんのために、骨法について簡単に解説してみたい。

奈良時代に大伴古磨呂が生んだといわれる日本独自の民族武術、それが骨法だ。もともと骨法とは指の一本にまで至る全身の骨の節を無類に鍛え上げる武術で、達人は小指のひと突きで人を即死させた、などと文献にある。手技、足技は一撃で鎧ごと敵の体を打ち抜き、武士たちはこの業を「鎧なし(防ぐものがない)」と呼んで大変恐れたという。

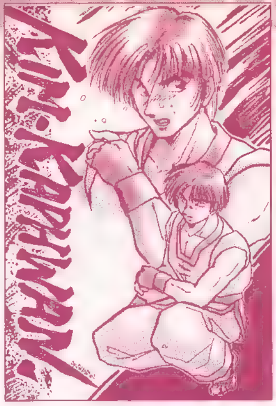
現在ではさすがにそうした技こそ使わなくなったものの、堀辺正史師範の手によって改良を重ねられ、今度は掌(たなごころ)などから打撃を相手の内側に浸透させるという技があみだされた。大伴古磨呂は鎧の上から手を触れただけで相手の背中を鎧ごと打ち破ったというが、現代に復活したこの秘伝の技「徹し」、ただ堀辺師範も本気でうったことはないという。その威力は、中国拳法「発勁」の比ではない。

骨法は実戦において、超接近戦に優れている。相手と手が触れ合うほどの間合い(「手合い」という)からも制限なしに技を連打できる、というこれまでにない格闘技なのだ。たとえば、ほかの格闘技で、組み合うほどの距離から相手の顔面を蹴ることができるだろうか。骨法ではそれができる! 自分の身体の内側に距離を生み出すという独特の考え方があるからこそ、こんな離れ技も可能なのである。

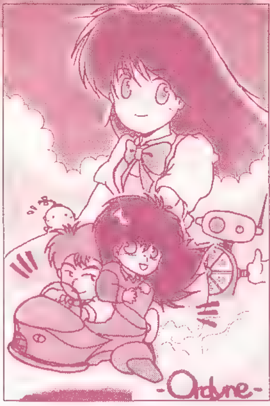
アンディー・ボガードは、結構忠実に実際の技を使っているが、関接技がないのは残念だ。骨法は身体じゅうの骨を治すことで万病を治すという整体術が発達していて、その知識を応用した関接技が非常に優れているのだ。それと、少なくとも僕の知るかぎり「残影拳」や「昇龍弾」などという技はないぞ。

(大阪府　古武術使い君㊚)

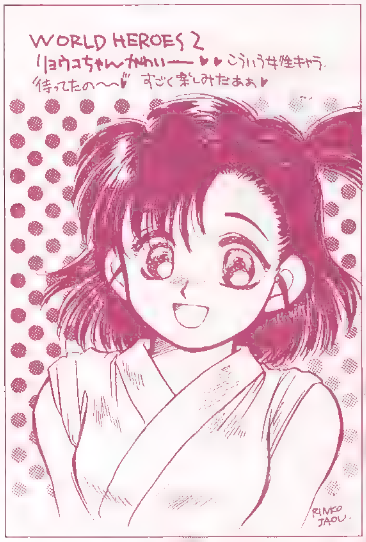
★ほほ～っ、これは勉強になりますねい。必殺技に隠れていまひとつ目立たないけど、本来格闘技は由緒ある技ばかりなのだよなあ。



⬅(埼玉県　蜃気楼ながちさん)★一部でキムチと呼ばれている!!



⬅(東京都　三輪ようかん君)★気絶しそうに青い空でした。



⬅(大阪府　ジャンヌも好きさん)★いまどきフツーの女の子っす!

有名!!ドラえもん地獄の伝説

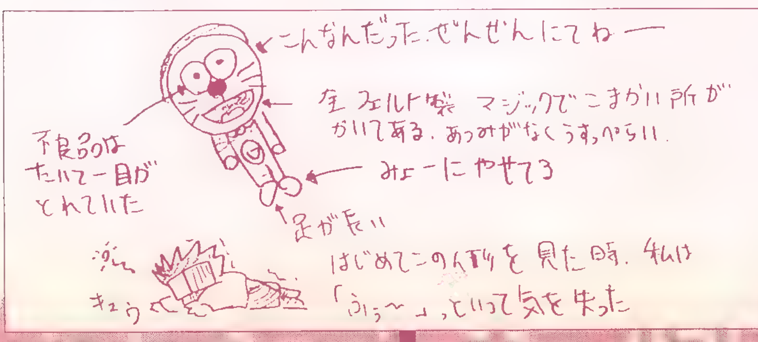
☆2月号のゲーセン店員職業病度チェック! いやーあてはまるあてはまる。コンパネにジュースをぶちまける奴は敵だ! いやまったくそのと～り。ほかの店でコンパネなおさせろ～、モニターの消磁ボタン押させろ～と思ったことは星の数ほどありますよ。なにより、腹を抱えて笑ったのがUFOキャッチャーの「ドラえもん地獄」!

なぜだかわからないが、とにかくドラえもんの人形が本社から次々と送られてくるのだ。別に人気があるわけでもないので段ボールが3つ、4つと山積みになる。「これどーしよ」「しゃーない、キャッチャー1台全部ドラえもんで埋めてしまえ」となかばヤケクソな理由によって、うちの店にも「ドラえもん地獄」があるのだ。全国的な現象だったとは…! これで店がセガ直営だったりしたら笑いすぎて腸捻転おこすぞわたしゃ。

しかし、今のドラえもん人形はまだ上等なほうだ。一世代前のひどさたるやものすごく、さばけるかこんなもんってかんじだったのだ。のび太なんか、マジックで顔かいてあったもんなー。(下図参照)

(大阪府　中村雅信君)

★人形といえばぬいぐるみ春麗…! どっから見てもかわいくないあの造形は天才的だ! ブランカのほーがよほどかわいいぞ。

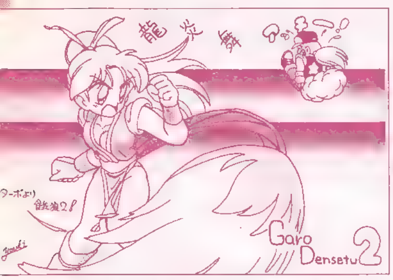




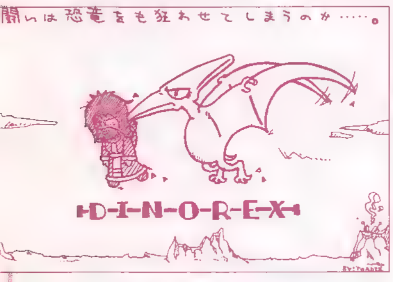
⬅(宮崎県　日本田中会さん㊚)★街の死角に棲む野獣たちがいる…!!



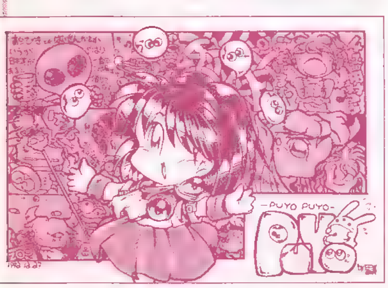
⬅（愛知県　位相同爆型CRC君）★過去、とゆーのは記憶されるだけではいつか失われてしまうわけで、次の時代に形を変えて生き残ることで現在でありつづけることができるんだな。とか。



⬅（静岡県　Youki君）
★こりゃまた可愛い舞ですな。



⬅（兵庫県　TOADIE君）
★単なる本能だと思いますけど。



⬅（滋賀県　Kuroneko・M・92Nh君）
★お仕事がんばってねん!!ほかの人も



こちらこだわり派

最近のゲームセンターは、女の子がはいりやすくなった…といいますが、どうしてまだまだだと思いますよ。クレーンやクイズ&パズルあたりならともかく、アクションやシューティングをやったりギャラリーしていると変な目で見られたり、指さされたりすることもしばしば（ストッキングが伝線してるのかとあわててしまいました）。女の子だって、硬派なゲームやりたいんです。せめて、読者の人だけにでもわかってほしいです。

（広島県　竹井寅子さん）

ヒットゲームのバージョンアップは慎重に！

☆ストIIダッシュターボが発売されてから1カ月を経過し、多くのゲームセンターでダッシュの対戦台がターボに入れ替わりました。

わずかに残っているダッシュの対戦台もほとんどプレイヤーがつかない状態になっています。

「ターボ」というゲームの完成度自体、プレイヤーの間で賛否両論ありますが、その存在そのものを考えると、ターボの発売を疑問視すべきかもしれません。

ダッシュが出た時もプレイヤーはストIIとの違いに戸惑いながらも対応して行きました。

ダッシュは開発者の「ひらめき」により開発後期に大幅な仕様変更をしたためか、完成度の低いゲームであったと感じています。例えばベガのダブルニーはめ、サイコはめはロケテストの段階で既に発覚していました。つまり、十分なテストプレイが施されないまま発売されたのでしょう。

また、四天王がプレイヤーキャラとなり人数が12人に増えたためか、対戦バランスも悪くダッシュ増刊の対戦ダイヤグラムを見ても1：9、2：8という相性の悪い組み合わせが出来ています。対戦ツールとして考えれば、許容される範囲はせいぜい4：6か3：7まででしょう。

ストIIは、かなりのレベルでバランスの取れたゲームでした。弱いキャラである本田とザンギもそれぞれ、パワーによる一発逆転性、スクリューはめによる豪快なラッシュと「怖さ」を持ち、使い手も納得して使っていたものです。

同じゲームを再調整して発売するという恵まれた環境を活かしきれなかったのがダッシュである、と結論づけるのは早計でしょうか。

ストIIは、ゲームセンターに「対戦」という新しい潮流を生み出し、現在においてもダッシュ、ターボは対戦ゲームとして他の追随を許さないヒットを飛ばしています。

もはや、ストIIはある種の公共性を持ったものと考えるべきです。

極端な例ですが、将棋のルールが突然変わるとしたらどうでしょうか。今まで積み上げた定石、指し手同士の相性などすべてが根底から崩れてしまうでしょう。むろん、将棋は長い伝統によって公共性と市民権を持ち、一部の団体や企業によって改変できるものではありません。

しかし、ストIIはその版権者であるカプコンの恣意によって仕様を変更することができます。対戦のツールとして未熟であるための仕様変更が、「改悪」「朝三暮四」になってはならないのです。収益のみを重視したニューバージョンの投入は、海賊版と同じくストIIシリーズの寿命を縮め、対戦というものまで一時のブームに終わらせてしまう危険性を秘めています。

まだターボというゲームの完成度を論じる段階にはありませんが、ダッシュよりさらに完成された対戦ツールであることを願っています。

（大阪府　倶楽部X1・駿君）

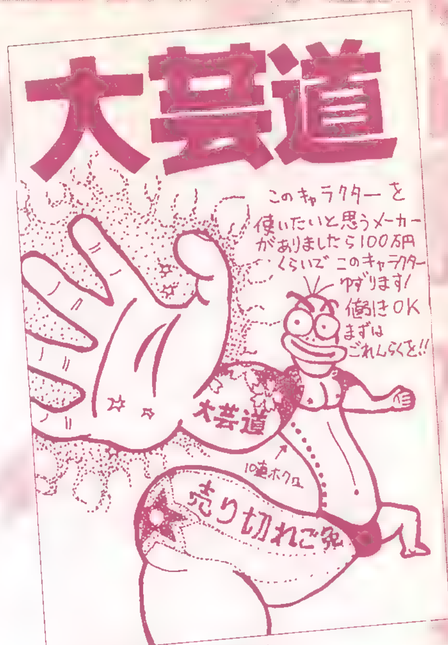
★なかなか手強い意見ですね。しかし作る側の開発者にしてみれば、異論も大いにあるでしょう。反論も歓迎。



⬆（埼玉県　田圓要塞君）
★かなりいいかもしんない。



⬅（東京都　リビ藤稲荷ガロ2命君）★キムは韓国人だけどね…。



★（今月の題字　落合崇秀君）



（鳥取県　かえるの卵君）

★おなじみ消しゴムはんこだッ。はっきりいってキテるぞこの技術は！「はんこのもの珍しさで載せるのでなく、絵を見てほしい。私にとって消しゴムはんこはメディアにすぎない！」なんかスゴイぞ、この人!!

史上最悪の対戦!!

（ふろむ　ぷよぷよ）

アルルは草原を歩き続けた。

「おなかすいたね、かーくん」

「ぐ――――」カーバンクルが、それにこたえたような気がした。ひょっとするとそれは、少女の腹がなった音だったかもしれない。いずれにせよ、第三者には理解しようのない音声ではある。

とそのとき、突如として稲妻が空を裂き、魂を震わせるような轟きが大地を揺るがした。

「な、なに、なんなの?うわあっ!」

見ると、目の前の大木がまっぷたつに裂け、そこに妖精をつれた青い服の人物が立っていた。

「てってけてーん。見・参!」

「あ…あなたはもしや、あの悪名…有名なコットンさん」

「そう、黄金のWILLOWを求めて旅をしているの。今、世界は未曾有の危機に瀕しています。七色のWILLOWを集め、そのピンクや黄色や緑で抹茶味の舌ざわりがうへへへヘウジュルウジュル」

「でもゲームが違うというか、たしかに販売はSEGAだけど開発した会社が違うし、ひ、ひえー!」

ヨダレの糸を風になびかせていたコットンがガギッとアルルをみすえ、指先から火砕流（ちょっとちがう）を発射した。背後の森が一瞬にして灰と化す。

「なんか文句ある」

どこかとまどったような、うつろな瞳がアルルの眼をのぞき込んでいた。

このひと、もうだめだ。逆らったら殺されるだろう。アルルは救いを求めて妖精に視線を走らせたが、妖精はすっかり現実に背を向け太宰の「人間失格」を読みながらぶつぶつとなにやらつぶやいていた。戦うしかない。ついにアルルの生存本能に火がついた。

「お暇だったら、私と勝負してもらえませんか?」

「勝負って…もしかして魔女っ子コンテスト?」

「ご冗談を、もちろんぷよぷよで勝負よ!」（画面モード切り替え）

そういうやいなや、アルルは猛然とぷよを積みはじめた。みるみるうちに凶悪な連鎖が仕込まれていく。いっぽう、コットンは落ちていくぷよをぼーっとみているだけだ。

（ふっ、このぷよを落とせば大量のおじゃまぷよがあなたの頭上に降りそそぐわ。ぷよにまみれて死んでおしまい、おーっほっほっほ）そう心で叫びながら少女がふりむくと、なんと!コットンがぷよを口いっぱいにほおばっているではないか。

「ああ、この舌ざわり、この味、まさに極上のWILLOWだわ」そう叫びながら、コットンはピンクや黄色や緑色のぷよをむさぼり喰っていく。

「そんなむちゃくちゃなー!ぷよは食べ物じゃないのよ!!」

コットンの眼が妖しくきらめき、空が一瞬にして暗雲に包まれた。

「あんた、食事の邪魔をする気ね…」

殺される。少女がそれを本能で悟ったとき…!

ド・ド・ド・ド!アルルの積んだぷよが、轟音をたてて消えはじめた。5連鎖。6連鎖。7連鎖。そして次の瞬間、超大量のおじゃまぷよがコットンの姿を飲み込んだ。

ズ・ズン!……静寂。

「…や…やった!はは、なにがウイローよ!」泣き笑いながら、アルルはその場を去ろうとした。とその刹那!

「ふっ、かぁ――っ!」という声と共に、おじゃまぷよの山の上からコットンが飛び出してきた。そして、恐慌状態に陥っているアルルを無視しておじゃまぷよをしばらく見つめたのち、やおら叫んだ。

「これよ!これこそが七色に輝く**ぷよぷよ**プチプチのドドビッグなWILLOWよ!このプニプニとした感触、まちがいないわ」

そしてすべてのおじゃまぷよを集めると、ホウキにまたがり空高く舞い上がっていった。「どうもありがとー、あなたのおかげよー」

下人の行方は…もとい、アルルの行方は、誰も知らない。

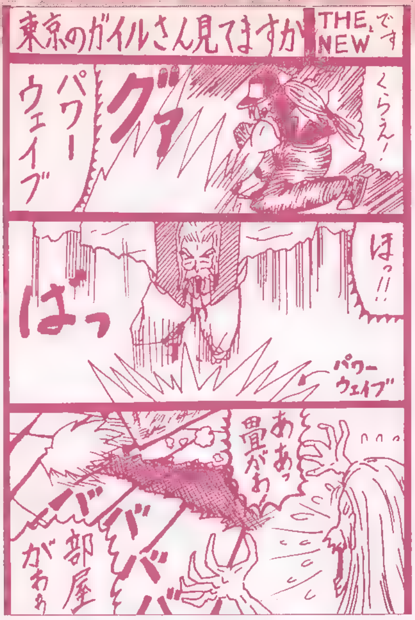
完

（熊本県　耳無しザンギ坊モモ命君㉓）

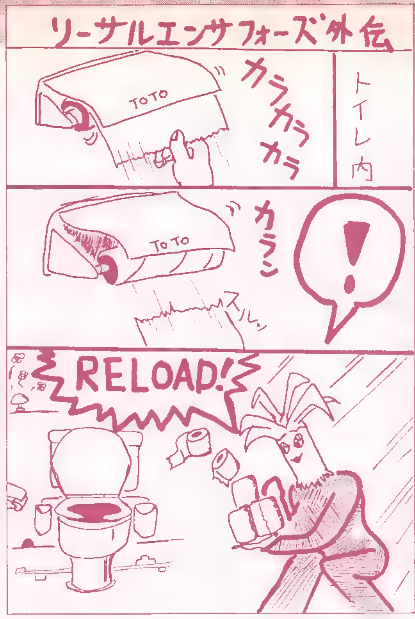
★おおっ、なんか開発者も知らんうちに伏線が張られてたとゆーのがすごい（んなバカなー）。ところで、世界から失われた色=イロ=WILLOW…って気付いてたかな?

閻魔天国

今回は本誌を裁く!!



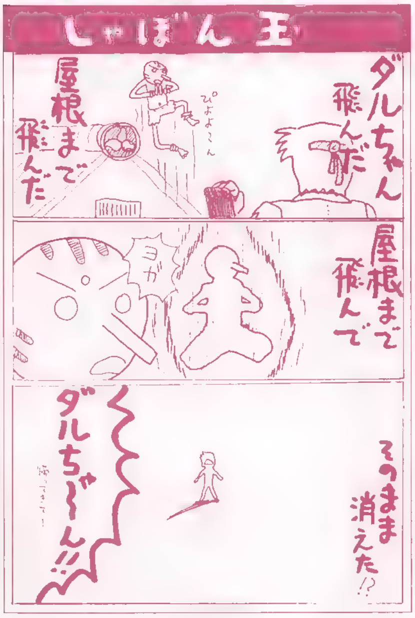
➡(島根県 Z-ラピタの鬼君)
★これだからガイジンはぁ!!



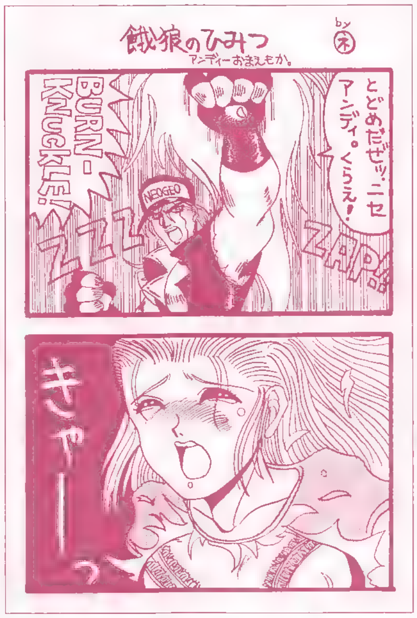
➡(東京都 福田雄一郎君)★石油ストーブもRELOAD!つまようじもRELOAD!



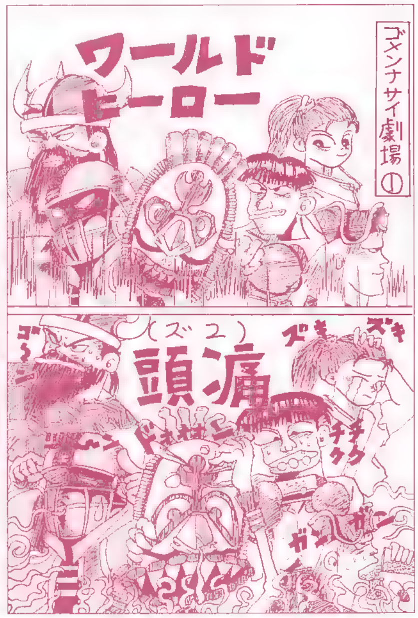
➡(山口県 踊屋君⑬)
★お、おどりゃー!!(今明かされる謎)



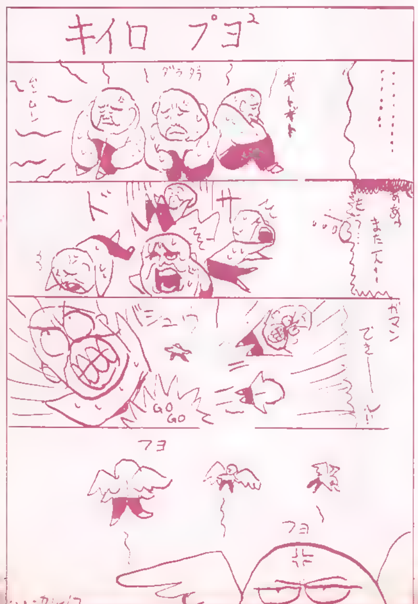
➡(愛媛県 とろろの脳髄君)
★どこへ行ったかは本人も知らない…。



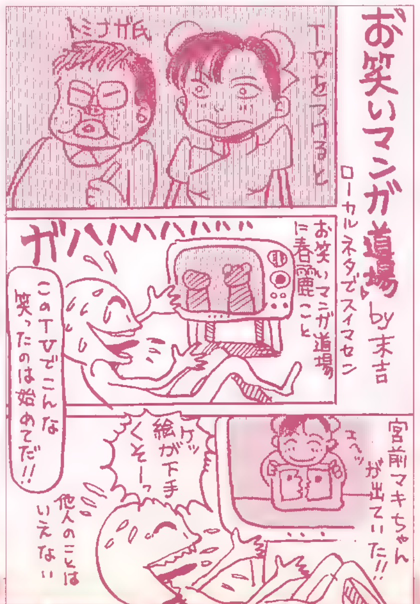
➡(千葉県 ネオジ女さん)
★すべての男どもの秘密…。



➡(山口県 QQQ君)
★なんかヒーローでもなんでもない奴も…。



➡(沖縄県 バス停君)
★真夏日に読むとよりグッド!!



➡(京都府 末吉君)
★そのカッコで出てたの…?

[illegible]



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●グラI、IIのビデオ（VHS版）を、各4千～5千円で買います。値段はモノの状態しだい、まずは状態を詳しく書いて封書で。②
（〒387 長野県更埴市大字寂蒔16-13 渋谷宏光）

●ソニックウイングスの記事が掲載されたゲーメストを適価で。切り抜き不可、まとめ売り大歓迎です。またギャルズアイランドも買います（送料はすべてこちら持ち）。まずは希望価格を記入の上W葉書でお願いします。②
（〒387 長野県更埴市森2289 西村彰彦）

●ストII関係の同人誌を買います。W葉書に希望価格を書いて送ってください。③
（〒489 愛知県瀬戸市幡野町81-98 長谷川一正）

●UFOキャッチャーのぬいぐるみでバンプレストのゴジラシリーズ「キングギドラ」を送料こちらもちで4千5百円で買います。まずはW葉書で連絡を。②
（〒064 北海道札幌市中央区宮の森2条17丁目8-8 新家尚）

●ファミコンソフトの「メタルスレイダーグローリー」を1万円ぐらいでゆずってください。なるべく美品希望、まずはW葉書で希望価格を書いてご連絡を。③
（〒948 新潟県十日町市三和町 富井康昌）

売ります

●ゲーメスト'89の3月号（30号）～掲載号（90号）までを4000円ぐらいで。送料を負担してくださる方優先。まずはW葉書。②
（〒560 大阪府豊中市東寺内町12-1-203 吉野宏樹）

●コカ・コーラスズカ8アワーズのテレカを売ります。できるだけ高価で買ってくれる人優先、まずはW葉書で連絡してください。②
（〒062 札幌市豊平区月寒東4-10-8-4-708 渡辺祐介）

●ダークシール、ダークシールII、メタルブラック、プリルラ、パーセレ・ツインビーのCDを、一番高い値段をつけてくれた方に売ります。帯完備、美品です。まずは希望価格記入のうえW葉書でお願いします。②
（〒064 北海道札幌市中央区南15条西5丁目2-2-307 藤田洋子）

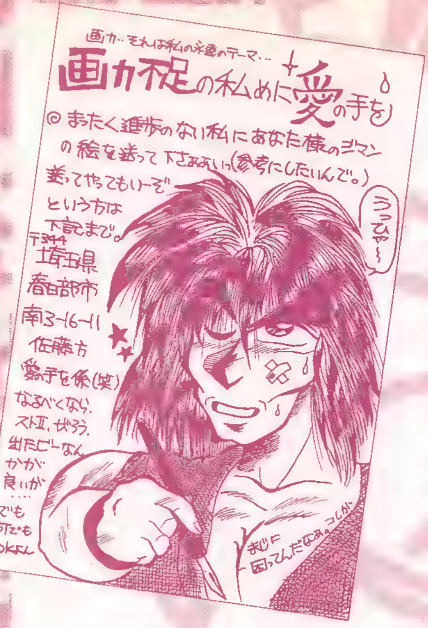
交換・その他

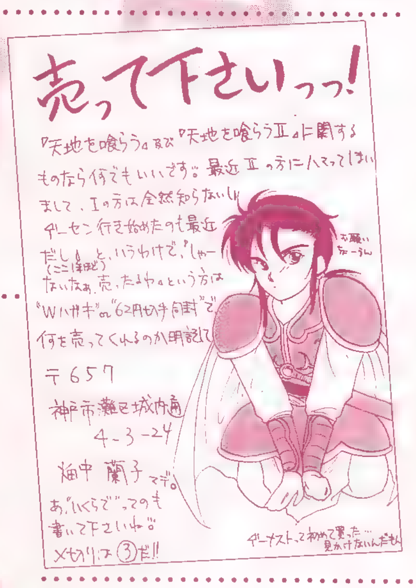
●ダライアスII、コットン、メタルブラック、龍虎の拳、コナミ・ゲームミュージックコレクションVOL.4とあなたの持っているギャルズアイランドを交換してください。できるだけ美品希望、切りぬき不可。①
（〒683 鳥取県米子市三旗町5-3 福島正剛）

●龍虎ファン&ストIIファンでえっちなあなた！性別は問いません、文通してくれませんか？①
（〒986 宮城県石巻市真野字日影49 都澤佳葉子）

●メガドライブ+メガCD（箱・説明書なし）を、あなたの家庭用NEO・GEO「ワールドヒーローズ」と交換してください。できれば説明書に載っていない技や基本技等をおしえてほしいです。①
（〒759-02 山口県宇部市厚南区西ケ丘 板垣貴弘）

●餓狼伝説2のアンケートの回答者を募集しています。くわしくは62円切手同封の上でお問い合わせください。③
（〒410-11 裾野市公文名431-23 岡本方M・C）

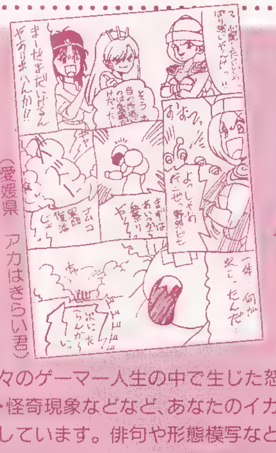






担当者より一言

ハガキの書き方についてですが、できるだけ書きもらしのないよう、また住所などは分かりやすくお願いします（載せたくても載せられなくなることがあるので…）。
あと住所や名前にはルビをふってくれるとありがたいです。ワープロ打ちも大歓迎!!
以上、新担当者からでした。



お便り募集

★日々のゲーマー人生の中で生じた怒り・感動・不満・小市民的出来事・怪奇現象などなど、あなたのイカしたお手紙をアイランドは欲っしています。俳句や形態模写など、新ジャンルの投稿も大歓迎!! 本名の後にアイランド提載回数を書いてくださいね（未掲載の人は㊒もしくは㊓）。イラストなどをまとめて送るときは1枚1枚の表に住所・氏名を。技アリ&免許皆伝の方にテレカを送ります。〒101 千代田区内神田1-15-15 新声社ゲーメストアイランド

超期待の新シューティングゲーム見参!!

戦国エース

君はもう見たか!?
彩京の最強シューティングを…。
この迫力！キャラクター！
魅力いっぱいの戦国絵巻だぜ！

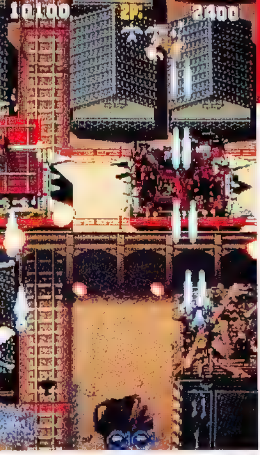
新世代縦シューの登場だ!!



新しく発足したメーカーの「彩京」から第1弾として縦スクロールシューティングゲームが発売されるのだ。その名も「戦国エース」！

個性豊かなキャラクターの中から自機を選択。ショット&ボンバー（特殊攻撃）型式のオーソドックスなゲームシステムだ。ついでにAボタン押しっぱなし→開放によるため撃ちもできるのだ。

当然、自機の種類によって攻撃方法は異なるぞ。では、個々のキャラクターを紹介していこう。

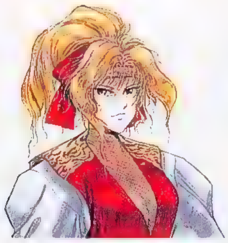


うりゃあ〜天下は俺のものだあ

ついに天才犬まで登場!!

プレイヤーは6人、いや5人+1匹から1人を選んでゲームスタート。その6人、じゃねえ5人+1匹とは……。

疾風のジェーン



職業　忍者　21歳　女
自機　忍者グライダー
　　　飛影（とびかげ）

金髪で、蒼い瞳を持つ美貌の女忍者。この国の領主のお庭番であり、邪教粉砕の命令を帯びている。

天外和上

職業　仏僧　50歳　男
自機　怪鳥
　　　善次郎（ぜんじろう）



邪気を感じ、この国にやって来た旅の僧。うす汚れた風体をしているが、凄まじい法力の持ち主でもある。

こより

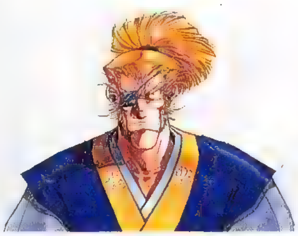
職業　巫女　17歳　女
自機　鳥居型複葉機
　　　ゴッドワフーン

その破天荒な性格ゆえ、修行の旅に出された〝神社のあばれん坊〟。みかけによらず、その法力は高い。



閃光のアイン

職業　侍　25歳　男
自機　局地戦闘機　震電J-9



剣技に秀でた異人侍。行方不明の妹を探し、この国に辿り着く。金髪にチョンマゲ、隻眼という風体。

からくり屋　源内

職業　蘭学者　77歳　男
自機　蘭学戦闘機
　　　エレキテル壱号



世紀の天才蘭学者。蘭学による理想郷の実現を夢想し、助手の万能からくりロボット〝蘭丸〟と共に世直しの旅に出る。

犬王丸

職業　天才犬　?歳　雄
自機　ジェット戦闘機
　　　ブルーファング



ハイテク戦闘機を自在に操る天才犬。人語を解し、自ら〝獣の王〟を名乗る絶対の自信家である。

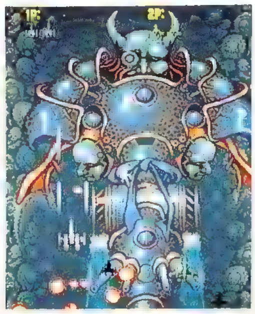
これが戦いの場だ

●湖
川の上流にある、山中の霊所へと向かう。機忍四天王の1人、水瑚と戦う。ボスは魚型甲冑戦艦・鬼鱗。

●山岳
霧深い山中の上空を高速飛行する。機忍四天王の1人、風牙と戦う。ボスは亀型浮遊要塞・寿。

●町
桜の舞い散る、祭に賑わう城下町。機忍四天王の1人、地龍と戦う。ボスは重自走装甲みこし・神楽。

●田畑
古代の龍を奉る神聖な村落上空を飛行する。機忍四天王の1人、火燕と戦う。ボスは機動重爆撃機・飛天。



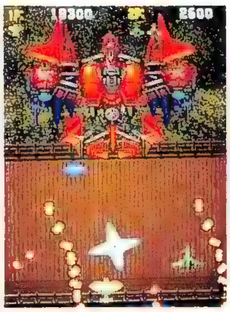
うおおこいつは熱いぜ!!

そしてその後、雲海ステージ…（以下略）…へと進み、ゲームは佳境を迎えるのである。ここから先は君たちの目で確かめてほしい。

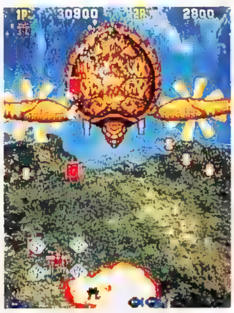
この戦国エース。グラフィックの質も相当なものだ。新しいメーカーとしての第1作ということで、気合が感じられる素晴らしいできになっているぞ。

今後も取り上げていくと思うので、君たちもバッチリプレイしてくれよな。

桜の花が咲き乱れるころに君たちの目の前に現れることになると思う。花見が終わった後は〝戦国エース〟で決まりだ。
（ぴぐ）



手裏剣ヒィ〜〜〜ムあちょう!!



むひょ〜〜〜撃って撃って撃ちまくれぇい

'93 AOU ニューゲーム大進撃!!

海底が熱いぜ!!

海底大戦争



今回もまたやってくれました！海水をかきわけて雨のように（海中だけど）降ってくる爆弾をよけ突進する気分といったらもう！たまらないぜ!!

担当：ずるずる

アイレム感でいっぱい！

今回のAOUショーでの出展作品の中で（基板タイプ）、特にメーカー色のでていたゲームがこの「海底大戦争」ではないだろうか。

あの質感、あの動き、あの渋さ！そんな重厚な雰囲気の中で、物をぶち壊す快感を味わえるのはアイレムのゲームだけだもんね。

そんなアイレムが今回トライしたのが、潜水艇が走りまくり撃ちまくる海底爆走シューティングだ！

今回は、ドドーンと3面まで紹介、じっくりとアイレムを味わってもらおう！

この濃密シューティングはこう遊ぶ

自機は潜水艇。でも特別な操作はなく、従来のシューティングと同じだ。

8方向のレバー1本にメインの攻撃となる前方攻撃（魚雷）のAボタンと、上下攻撃（爆雷・ミサイル）のBボタン。左手で潜水艇を操作し、右手で押すだけ。簡単だあ〜！

水中ということなので、水の抵抗でノロっちい感じもするがそこは最新鋭の潜水艇、キビキビ動いてくれるぞ。

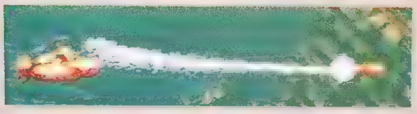
潜水艇というと、魚雷だけという気がするが、実は細かいところで違っていたりするのだ。このゲームでもその点を取り上げ、武器チェンジに生かしている。

前方攻撃では、初期設定の魚雷（集中攻撃・赤）に、超音波魚雷（超音波攻撃・青）、クラッカー（弾幕を張る・緑）の3種があり、アイテムキャリアを破壊することで現れるアイテムでチェンジすることができる。

上下攻撃では水中時は機雷、水上時は機銃（記号・A）のものと、水中時はミサイル、水上時は追跡ミサイル（記号・M）の2種を選択し、装着することができる。

武器のパワーアップは、アイテムを取ることで可能、最高3段階まで上がるぞ。

●前方攻撃


これが魚雷。真っ直ぐ進む。


超音波魚雷。衝撃波で壊す。


クラッカー。まさに弾幕。


これがアイテム。3色に変化する。

●機雷系


これが機雷系のアイテム。下へは爆雷。

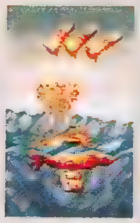

海中で撃つと、プカプカと上昇していく。


海上では上へ撃てる機銃に。前後に撃てる。

●ミサイル系


これがミサイル系のアイテム。下へは爆雷。


海中で撃つと、真上へミサイル発射。


海上では、追跡ミサイルとなって飛んでいく。

トレジャーボールを探せ!!

カプセル（箱、隠されているものもある）を探し、中のトレジャーボールを集める（宝探しの要素もある！）とボーナス点となる。さらに集めて100個に達すると、1UPとなるのだ。1UPはこの方法のみで、得点によるUPはないので、必死に海底を探しましょう！（特に壊せるところにありそう…）。


カプセルを壊すと中からトレジャーボールが出現！取って取って取りまくろう！

世界中の海底が舞台だぞ

ゲームは南極から始まり、クリアまで6ステージを消化していく。

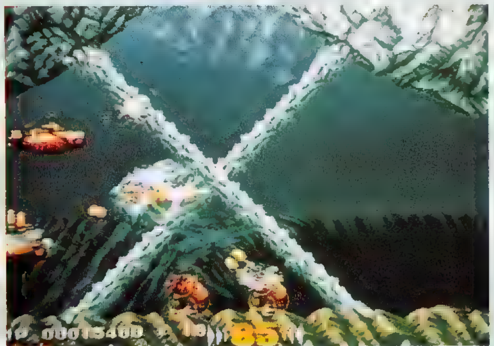
南極あり、港あり、超深海あり…、あらゆる海の状況が君を待っているのだ。

今回は3ステージまでを紹介していこう。

ステージ1 南極

巨大な鯨をバックにプレストーリーが出る。
敵はまたもや「D・A・S」。アイレムエアデュアルや、アンダーカバーコップスに続いて3度目の登場となる適。
ゲームがスタートしたらガンガン魚雷を撃っていこう。壊しがいのある戦艦を破壊していくと、巨大氷塊が！下へ潜航していく。氷塊の底にはフリーザービームがあり、捕まると凍らされてしまう。
そしてボスへ。
ボスは、ケープマン級潜水攻撃艇「アーゴッグ」だ。逆流する潮の中での戦闘となる。

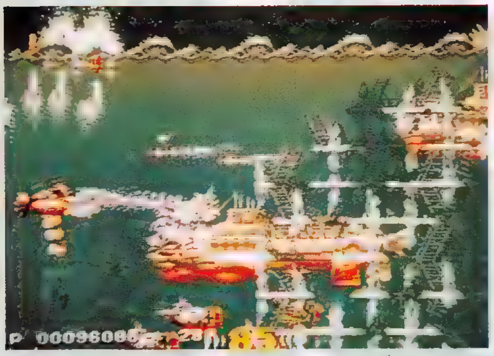

超音波魚雷で氷魂をぶっ壊す！撃て撃てーっ。


ピシッ！げっ動けない！こんなこともあるので気をつけよう。


1ステージボス「アーゴッグ」。逆流の中で闘っているのでミサイルもひょろひょろしている。お〜、おっかねえ！

ステージ2 亡霊都市

94年前、世界を水没させたミサイル基地へ。
初めにミサイル遊撃艇の波状攻撃がくる！このあと、大型攻撃潜水艦艦隊のド真ん中へ突進！そしてミサイル基地へ。ミサイルの林を抜け、水没した橋、ビルを打ち抜き、ボスのいるスタジアムへ。
ボスは、ミサイルのコントロールユニットであるトランペットリリーズ「ガニア」と「ヴォーグ」の2艦だ。

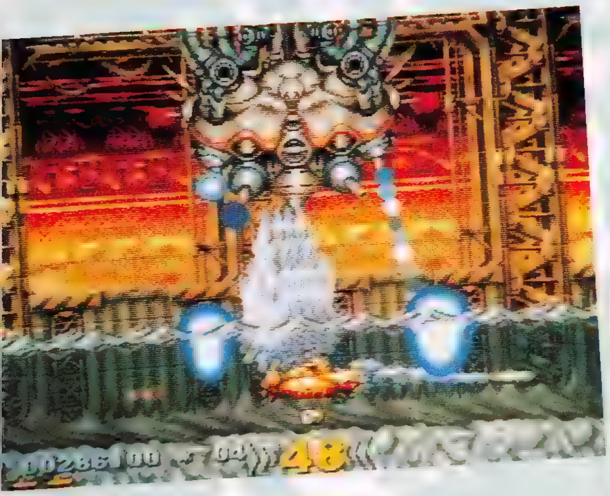

壊してくれと言わんばかりにどんどんでてきやがる。しょうがねえなあ。


ビルも水没。大きな障害物となっている。壊して進む。おっ、トレジャーボールが！


2ステージボス「ガニアとヴォーグ」。ジュワジュワジュワ…すっすいこまれる〜っ！

ステージ3 復興の都市

逃げまわるには不利な浅瀬に入っていく。上下に動けないので、前後に動いて、爆撃機からボットボト落とされる爆弾をかわしていく。
都市が水没し、生産力の低下した世界での仮設住宅は木造モルタル。弾が当たれば派手にぶっ飛ぶ！
よ〜く目を凝らして背景を見ると、逃げ惑う人々、逃げ惑う阪神ファン（この世界でも野球があるのか！）逃げる牛！壊せぬものはない！と言わんばかりに倒壊していく。
工場へ入る手前、列車から手を振る人（見えるのか！）に別れを告げ、ボスへ。
ボスは、自動工作機械マスターディバイス「マンリキ」だ。
そしてまた次ぎなる海へ…。


3ステージボス「マンリキ」。浅いというのにちょっときつい攻撃をしてくる。水しぶきで見えなくなるってこともあるぞ、気をつけろ。


ズゴガーン！自分よりもでかい爆弾！あっぶねえ！


衰退した文明は、もろい建物でいっぱい。自ら地球を破壊している気分だねこりゃ！



'93 AOU ニューゲーム大進撃!!

恐竜と自然を守れ!



アメリカの人気コミックが原作となるこのゲーム! 恐竜と人間が共存していた世界が密猟者により乱されていった…

byずる

アメコミだぜ!

今回紹介するカプコンのゲームは「キャディラックス」。このゲームは、アメリカの人気コミックのアメリカンテイストもりだくさんってかんじだ。

アメコミならではのあの歯切れのいい展開に、猛烈な爽快感、そして非現実的世界であるにもかかわらず、コンセプト——正義感のみ——がしっかりしているので、何も惑わずにゲームをすることができるのだ。

ストーリー設定は存在するものの、単純明快アクション、「悪を倒す!」というものなので、アクションゲームが好きな人は、好感のもてるゲームであるんじゃないかな。

気になるとすれば、アメコミという雰囲気が好きかどうかだね。どうもアメコミの筋肉モリモリの画面が好きになれねえっていう人がいるしね。

でも、カプコンの味って、アメコミに近いと思うから、カプコンファンなら文句なくやっちゃうと思う。

恐竜と人とが共存

本来の地球、26世紀の前半ごろ、なんと恐竜と人とが共存を始めて約100年が過ぎようとしていた。

そんなある時代、密猟者たちが自然を食いものにし、街という街を荒しまくっていた。

恐竜たちは、その密猟者によって凶暴になり、殺戮に破壊、そしてさらに…。

密猟者の行動を阻止すべく4人の勇者が集まり、少しずつではあるが、密猟者の足どりをたどりつつ、真実に近づいていくのであった。

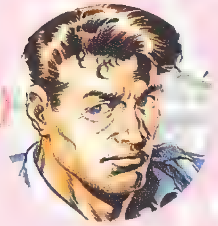
そして、その4人が見た密猟者たちの秘密とは…。

個性あふれる4人だぜ

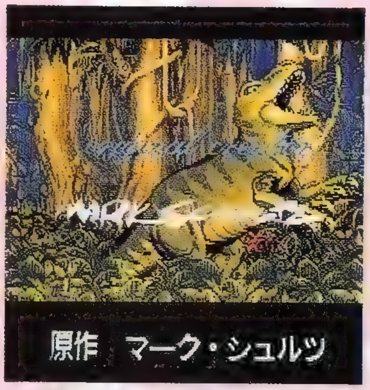
男性3人、女性1人から構成される主人公たちは、どいつもこいつも個性派ばかり!ではここでその4人を紹介しておこう。

チームのリーダー「ジャック=テンレック」

自然破壊を憎み、行動力が一番あり熱血漢である彼は、走る要塞キャディラックを乗りこなす。少し熱くなりすぎるぐらいにひとつのことに突進していくいかしたヤツだ。バランスのとれたキャラクターで、「スライディング」が得意である。



リーダーのジャック。



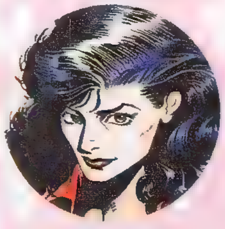
原作者は、マーク・シュルツ。

明晰な頭脳を持つ天才科学者「ハンナ=ダンディー」

いつも冷静でいて、ジャックのよき理解者である。

男勝りの格闘術と度胸を持ち、鉄のような意志でやわな男たちを震え上がらせる。

銃器はどんなことがあっても手離さず、ナイフを連続で投げられる。アイテムの使い方が上手で、ジャンプ力抜群。ムスタファと同じく三角ジャンプもできるぞ。



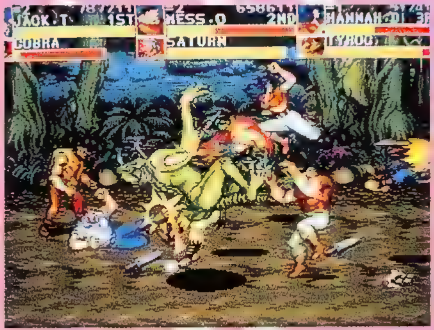
天才科学者のハンナ。



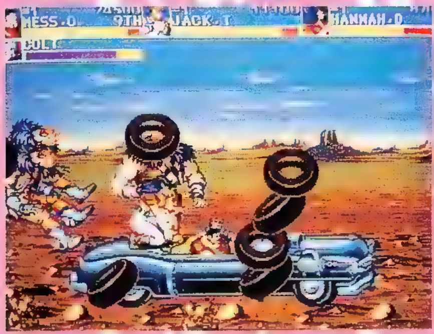
バン・ズバババン、どけどけえい!



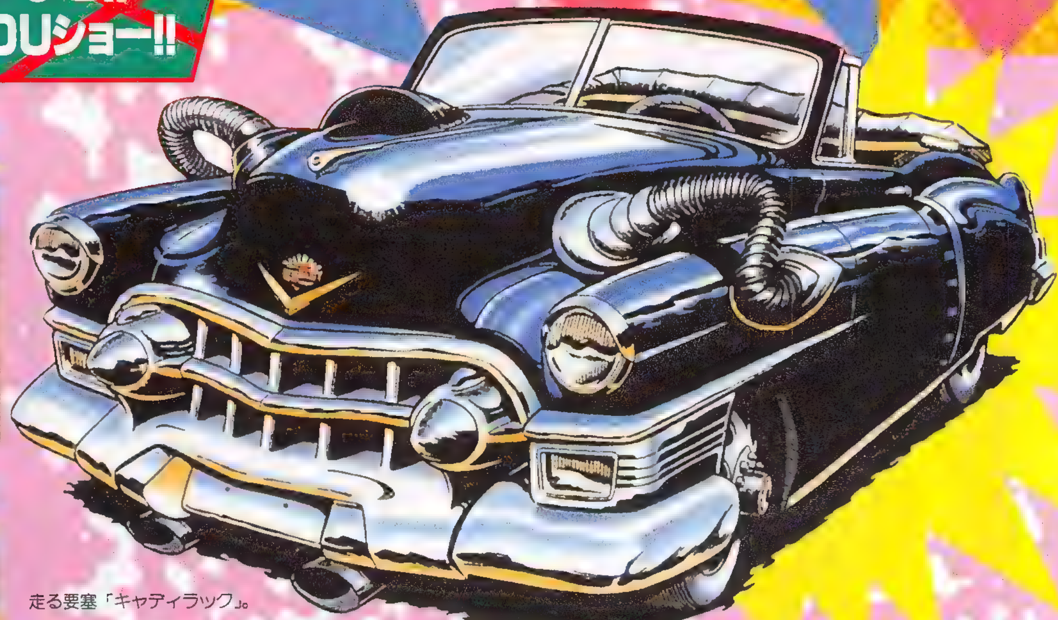
うおっと、これはちょっと大きいぜ恐竜くん。



たあーっ!!ズババババーン。三位一体攻撃！



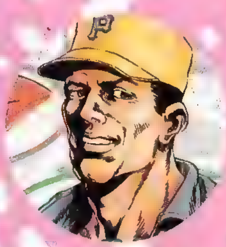
ドドーン、キャディラックで大爆走だ！

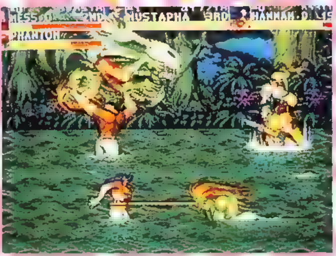

走る要塞「キャディラック」。

ユーモア抜群「ムスタファ＝カイロ」

腕利きのエンジニアで、ジャックと同じ信念をもって行動している。ちょっとオーバーアクションぎみの彼だが、黒豹のようにしなやかな身体から繰り出される技は、どれも動きが速い。メンバー中で最もスピードがあるので敵もその動きにより翻弄されること間違いないだろう。

素早く動ける彼は、連続技のジャンプキック、ドロップキックで、敵に息を継ぐひまも与えずにダメージを加えることができるぞ。


スピードがウリのムスタファ。

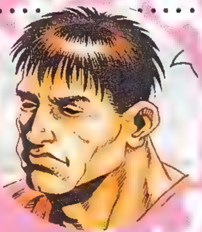


キャーッなによこいつ、誰かに似ている？

心優しき巨漢「メス＝オブラド」

チーム内ではあまり目立っていないが、密猟者がひとたび彼の感情を逆なでしたとき…爆発する。一番のパワーを持ち、ボディスラム・ブレーンバスターで敵を圧倒する。

力強さから生まれるダッシュからのフライング＝ラリアットは超強力。地を揺るがすアースクェイクは、密猟者たちにとって悪魔のような技になるであろう。


怒るとコワ〜イ、メス（男性だよん）。

アイテムでパワーアップ

ゲームを有利に進めるためには、自己のパワープラス、アイテムをとることで可能となる。

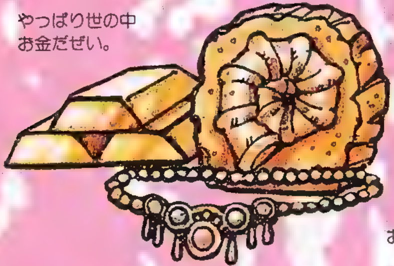
まず自己の攻撃力を上げるアイテムとして「武器アイテム」。いろいろな武器があるので、状況に合わせて取ろう。

体力回復も、ゲーム進行上重要。これにはもう当たり前になったが、「食料アイテム」で回復だ。おいしそうなものほど回復力は大きい。

そしてゲームといえば得点だよね。稼ぐためには、敵を倒す以外に「得点アイテム」をとることでアップできるぞ。


武器、武器、武器♡


おおーっおいしそう！


やっぱり世の中お金だぜい。

多彩な技で突き進もう

操作系についてだが、レバー1本に攻撃（アイテムを拾い、投げ）ボタンに、ジャンプボタンで自分のキャラクターを動かしていく。

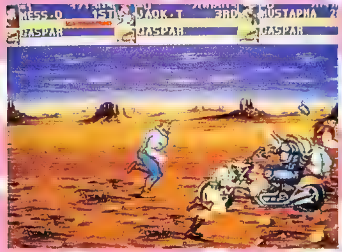
アクションゲームといえばやはり動きが重要。まずは必殺技。レバー上下に攻撃ボタンを押すと各キャラの得意技が繰り出される。

フィールドを走りまわるためにはダッシュ。これは単にレバーを素早く進行方向へ2回入れてやる。

ダッシュアタックは、ダッシュに攻撃ボタンを押す。

そして2人のキャラクターによるコンビネーション攻撃は、2人のプレイヤーがしばらく重なることで各々のキャラに応じた技がでるのだ。これは複数プレイ時のみなので友達といっしょにプレイするときに試してみよう。

さあ、悪の根源、密猟者たちをたたきのめしにいこう！



ガスパー、貴様を倒す！

データイーストがつくるとこうなる!!

'93 AOU ニューゲーム大進撃!!

ファイターズヒストリー

もうすっかりおなじみのシステムで操作性がいいとくれば、
これはチェックしないわけにはいかないでしょう。　KAL

ショー会場でなかなか人づきの良かった格闘ゲーム、「ファイターズ・ヒストリー」を前回に続いて、より詳しく紹介していこう。

すんなりゲームに入っていけるこんなゲームがとっつきやすい

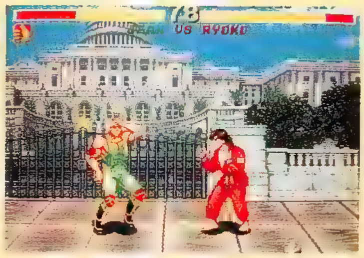
ゲームのルールから操作方法までなじみのふかいシステムを採用しているため、何のためらいもなくすぐにプレイに移れる。一応説明すると、操作は8方向レバーと6ボタン。レバーで移動、ジャンプ、防御などを行い、6つあるパンチとキックボタン（それぞれ弱・中・強）でさまざまな通常技と必殺技を使いわけつつ攻撃する。

試合は3本勝負で行い、2本先取したほうの勝ちだ。各ラウンドでの勝利条件は相手の体力をゼロにするか、タイムオーバー時に相手よりも残体力が多ければいい。

と、ここまではほんと誰でも知ってることなんだけど、このゲームには、ちょっと変わったルールが設けられている。

弱点システム！使用キャラの弱点を守れ！

このゲームの登場キャラには、それぞれに1カ所ずつ弱点が設定してある。それは頭であったり胸であったり、すねであったりする。この弱点を攻撃されると必要以上にダメージを受けてしまい、さらに、攻撃を受けつづけると弱点を防護しているガーダーがはずれてしまう。まずこの時



こうなると防御力がいちじるしく低下する。

点でキャラクターは気絶してしまい、以後そのラウンド内では弱点に受けるダメージが絶大なものになってしまう。

実際のゲーム中には、弱点に攻撃がヒットすると、その場所がフラッシュするのでわかるようになっている。闘っている最中にもよく目を凝らしていれば、自分の攻撃が相手の弱点にヒットしたかどうかわかるというわけだ。一度



弱点み～つけ!!そこを集中攻撃だ。

あたったなら、弱点を続けて狙うのもよし、弱点を狙うように見せて全然別の場所を攻撃するのもよし。ここいらはかけ引きがおもしろくなりそうだ。ちなみに、次のラウンドにはガーダーは復活しているぞ。

それともう一つ、ガーダーがとれると気絶してしまう、ということは、別の言いかたをすると1ラウンド中に気絶は一度しかない、ということでもある。どれだけ強力な攻撃を続けてくらっても二度目の気絶はないのだ。

このシステム、君はどう思うだろうか?

レイ（アメリカ）	フェイリン（中国）	リョウコ（日本）	マットロック（イギリス）
ビッグトルネード ↓↘→+パンチ	蟷螂斬 ↓↘→+パンチ	超山嵐（敵の近くで） →↘↓↙←+中or強パンチ	スピニングウェーブ ←溜めて→+パンチ
ホイールキック ↓↙←+キック	空中蟷螂斬 ジャンプ←↙↓+パンチ	一本背負い（少し離れて） →↘↓↙←+中or強パンチ	ロードハリケーン ↓溜めて↑+キック
ダイナマイトタックル 2回素早く→+パンチ	白鶴双飛拳 ↓溜めて↑+パンチ	前転受け身 ←溜めて→+パンチ	オーバーヘッドキック ←溜めて→+キック

サムチャイ（タイ）	リー（中国）	ミゾグチ（日本）	ジャン（フランス）	マーストリウス（イタリア）
マットロン・ジュサロップ ↓↘→+パンチ	絶招歩法 ↓↘→+パンチ	タイガーバズーカ ↓↘→+パンチ	バル・ロゼ ←溜めて→+パンチ	ダブルジャーマン →↘↓↙←+中or強パンチ
ティーカウコーン ↓↘→+キック	穿弓腿 ↓↘→+キック	虎流砕 ←↙↓+パンチ	ニードルシャワー パンチボタン連打	ニールキック ←溜めて→+キック
パップソウカウ パンチとキック同時押し		連続蹴り ↓↘→+キック		ダッシュラリアット ←溜めて→+パンチ
				ムーンサルトプレス ↓溜めて↑+パンチ

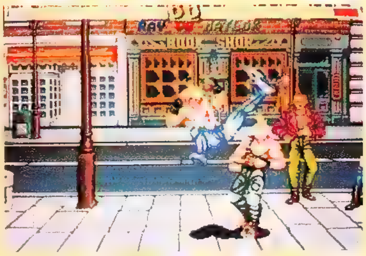
※プレイヤーが左側にいるとき

大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー!!

各キャラ別・必殺技と攻めの基本を見てみよう

レイ（マーシャルアーツ）

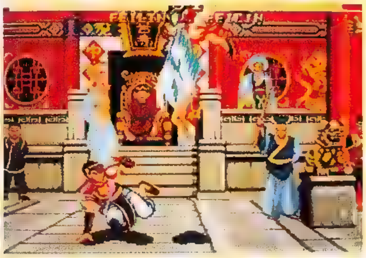
飛び道具・ビッグトルネード（↓↘→＋パンチ）と高さのあるホイールキック（↓←＋キック）突進技・ダイナマイトタックルの3つを持つ。ビッグトルネードで様子を見つつ、スキを突いてホイールキックで一気に勝負にでる戦法が強力なようだ。頭部が弱点のキャラにとってホイールキックは恐ろしい技になるだろう。弱点は胸部。


キャンセルからのホイールキックの嵐！

フェイリン（蟷螂拳）

蟷螂拳とはシブイ拳法を使う。飛び道具の蟷螂斬（↓↘→＋パンチ）と上空から地上の敵めがけて放つ空中蟷螂斬（ジャンプの昇り中に←↙↓＋パンチ）、上空から襲いくる敵を迎撃する白鶴双飛拳（↓で溜めて↑＋パンチ）を必殺技とする。

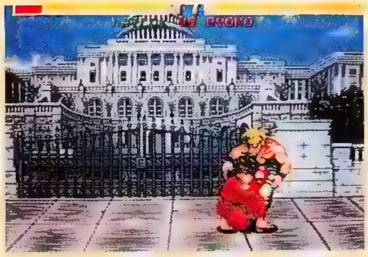
全体に変則的な動きが特徴のようで、ショー会場ではうまく使っている人は見当たらなかった。やはり空中蟷螂斬がポイントか？弱点は胸部の鎧だ。


これが空中蟷螂斬。

リョウコ（柔道）

これまでの格闘ゲーム界における柔道家のイメージを一新するかのような動きと技を持って闘う。相手をつかんで上空高く舞い上がり、回転しながら落下する恐るべき破壊力を持つハイパーな技・超山嵐（相手の近くで→↘↓↙←＋中か強パンチ）。多少離れているからといって油断していると、一瞬のうちに投げられてしまっている・真空一本背負い（相手と少し離れて→↘↓↙←＋中か強パンチ）。技の出始めが一瞬無敵で、相手に向かって転がる・前転受け身（←で溜めて→＋パンチ）といった非常に可能性のある必殺技を持つ。

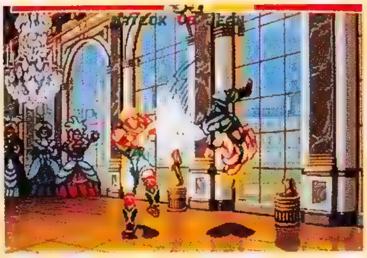
パンチやキックの判定も比較的強いようなので、中間距離をキープしつつ、前転受け身と真空一本背負い、さらに超山嵐を狙っていく。弱点は額だ。


一本背負いを狙え！

マットロック（パンク野郎）

まったく不可解な動きを見せる闘うパンクス。飛び道具のスピニングウェーブ（←で溜めて→＋パンチ）と、その場で逆さまになって両足を開き、回転しながら上昇する対空技・ロードハリケーン（↓で溜めて↑＋キック）、そして、斜め上方の敵を切り裂きつつ前進するオーバーヘッドキック（←溜めで→＋キック）の3つが必殺技だ。

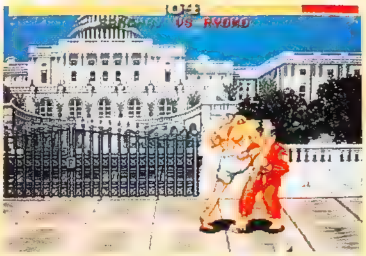
溜め技ばかりなので、通常技を使って牽制しつつ、スキを突いてオーバーヘッドキック、相手を跳ばせてロードハリケーン、といきたいところだ。弱点はサングラスだ。


オーバーヘッドキックで強襲だ！

サムチャイ（ムエタイ）

飛び道具のマットロンジュサロップ（↓↘→＋パンチ）と相手の頭部へヒットする跳び膝蹴り・ティーカウコーン（↓↘→＋キック）に加え、対空前面攻撃を兼ねた突進技・パップソウカウ(パンチとキック同時押し)が彼の必殺技。

とにかく、跳び膝蹴りと、パップソウカウを使った連続の攻撃が強い。遠距離戦も強いぞ。弱点は腕。


パップソウカウは操作もカンタンで強力だ。

リー（八極拳）

瞬時に相手の目前へ踏み込み、強力な突きを入れる、絶招歩法（↓↘→＋パンチ）と強力な対空蹴り上げ技、穿弓腿（↓↘→＋キック）の2つだけが必殺技だが、その素早い動きと威力は技の少なさを補って余りある。弱点は膝。

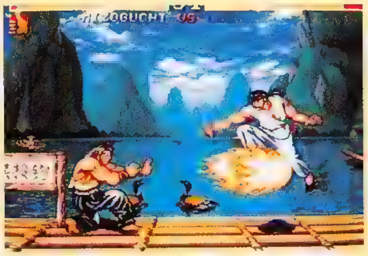

ボイスは「フウッハッ!!」危険。

ミゾグチ（空手）

高速飛び道具、タイガーバズーカ（↓↘→＋パンチ）、前進しながらの対空アッパー・虎流砕（←↙↓＋パンチ）、驚異の空中連続蹴り・連続蹴り（↓↘→＋キック。入力すればするほど長時間蹴り続ける）を持つ熱血漢。

飛び道具は速く、強力な対空技があり、しかも連続蹴りは一発入ると画面の端から反対側の端まで押されていってしまうほど入り続ける。どう考えても最強のキャラ。発売バージョンではどうなっているのか…。

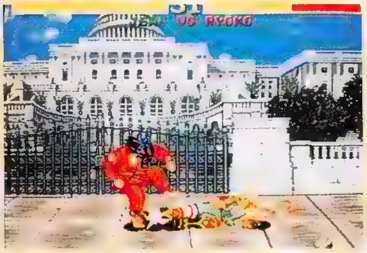
弱点は額のハチマキ。


タイガーバズーカじゃ!!…おや？

ジャン（体操選手）

バラ、またはバラのように見える気を投げつけるバル・ロゼ（←で溜めて→＋パンチボタン）と高速百烈拳、ニードルシャワー（パンチボタン連打）の2つが必殺技だ。

ジャンプ力があるのとリーチが長いのが特徴で、空中投げやスライディングも使う。先読み命の反射神経のいい人向きキャラか？弱点は太股。

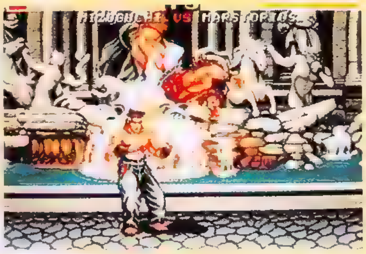

通常技のリーチが長いのがいい。

マーストリウス（レスラー）

飛び道具こそないが、突進型の必殺技を多く持ち、パワーと投げ主体で攻める。

ダブルジャーマン（→↘↓↙←＋中か強パンチ）は接近時の破壊力満点な大技。ムーンサルトプレスは突然上空から相手を襲う変則的な技だ。コマンドは（↓溜めで↑＋パンチ）。ニールキック（←溜めで→＋キック）とダッシュラリアット（←溜めで→＋パンチ）は共に突進型の技。基本的にこの二つの技でいきなり近づくか、じりじり近づいて一気にダブルジャーマンを狙っていくことになるだろう。

弱点はすね。


これはムーンサルトプレスだ。

発売を待て！

バランス調整しだいで熱い闘いができること間違いナシの良質ゲームだ。みんなで温かく動向を見守ろう。

番外 餓狼伝説2 珍場面・ポーズ集

担当：RIK君、もも＆C-LAN

餓狼伝説2珍ポーズしゅうー！パチパチ。というわけで、普段のプレイ中ではじっくり見ることのできないおもしろい画面や、めずらしい画面を集めてみたぞ。気づいていなかった人は、今度じっくりゲーム画面を見てみよう。



よくあるパターンで、これは大の破岩激を2人でせーので出したところ。ハチャッホー。



メ〜メ〜

ビッグ・ベアのステージの左はじで、仲よさそうにリズムをとる2匹。ファン多し。



アンディステージのファイナルラウンド、タイムアップ直前のできごと。じじい爆発！



8キャラのそれぞれ正面と後ろ向きのカットを公開しよう。十平衛の日本とかいいよね。でもやっぱり舞が一番。

エッチ〜



下降するアンディ。何がいいたいのかというと、ただアンディの顔がヘンなのだ。



<おらぁ！じじいのくせして何してんじゃぁー！でも舞ちゃんの声がかわいいから許す。



バイクから蹴落とされるじじい（タンフールーという話も？）迷惑な話だ。

オオーッ！キムの超必殺技鳳凰脚かー？いやちがう！何か変だぞ。ただの蹴りだ。





舞の通称ちちプレス（ムササビの舞い）だ。さすが忍者、身軽である。



あーっ！またオレの舞ちゃんにいたずらしてるなー。離れろ！こら！

ドンドコドン



はうっ。ちょっと舞ちゃんそこはあつつ。そんな…意外とダイタンなのね。

やぁ〜ん

十平衛大いに悲しむの図。そんなにくやしいのか？ざまあみろって感じ。





ヒガシのステージで無意味に動き続ける人たち。お祭りさわぎでようこそ！♬


BANPRESTO
闘魂一撃！
ウルトラ闘魂伝説
BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5166


ウルトラ闘魂伝説
2人同時プレイ可能！
好評活躍中!!
BAKOOOM!
NEW VIDEO GAME

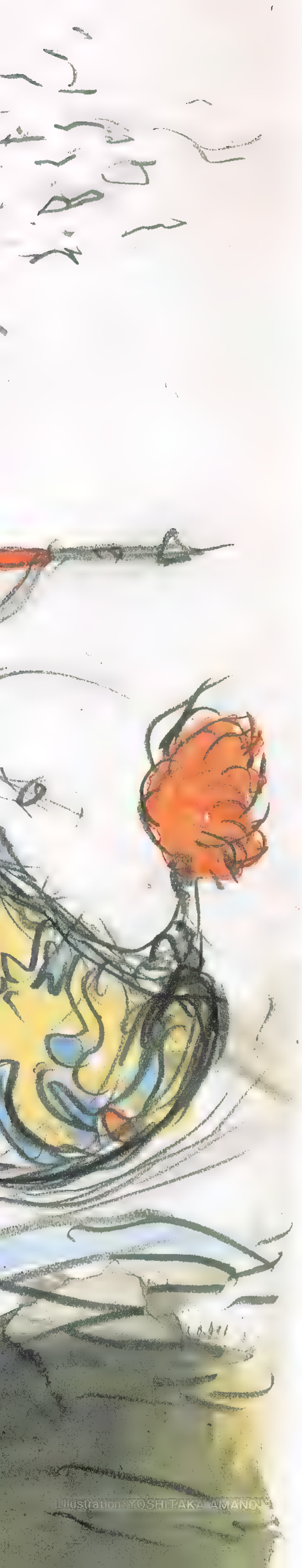
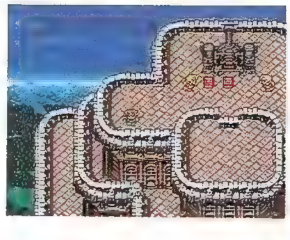


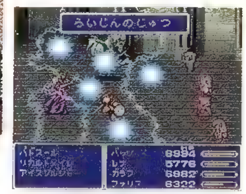
Illustration : YOSHITAKA AMANO

スクウェアでは、スタッフの国際感覚を養うために、数多くの機会を提供しています。

ファイナルファンタジーVは、もうクリアしましたか？美しい飛空シーンや迫力満点の戦闘グラフィックは、おたのしみいただけましたか？私たちスクウェアは、グラフィックアートに自信があります。そして、そんな目をみはる作品を生み出すことのできた背景、すなわち開発環境についても、ちょっと自慢できるのではないかな、と思っています。今回お話ししたいのは、「視野」について。いまやゲームクリエイターにも、国際感覚が必要。スクウェアでは、海外に視野を広げたい開発スタッフを積極的に支援しています。



◀「歴史」を感じさせる、古代図書館のグラフィック。古びた香りが漂ってきそうだ。



バトル。精密に描かれたモンスターに、ド迫力の魔法がさくれつするグラフィックは圧巻。▶

アートのための条件① 海外に目を向けるべし！

「日本の国際化」とよくいわれますが、どうもかけ声だけ。でもスクウェアは違います。意欲あるスタッフには、どしどしチャンスを提供。例えば、海外旅行休暇制度。勤続1年を過ぎた社員に対して、10日間の海外旅行を認める制度です。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能。加えて、旅行資金が1日につき2万円支給されます。外国の文化に実際ふれることは、これからのゲームクリエイターにとって、どんどん大切になっていきます。その国独自の「空気」を呼吸してきてください。生活の中にあふれている、あらゆるデザインを見てきてください。雑誌やTVで紹介される情報とは違う、新しい発見があるはずです。

アートのための条件② 社員旅行を宴会で終わらせるな！

どこの会社でもだいたいある社員旅行。でもそのほとんどが1泊2日の温泉慰安旅行では？スクウェアの場合、スケールが違います。社員旅行は伝統的に海外。92年度は世界各地全6コースの中から、各自が好きな目的地を選んで実施されています。約1週間と期間もたっぷりありますから、単に観光だけでなく「何か」を吸収して帰国できることでしょう。また旅行ではありませんが、毎年冬と夏、アメリカで開催されている電気製品・各種ソフトウェアの世界最大級見本市CES(CONSUMER ELECTRONICS SHOW)への社員派遣も実施。いわば「海外研修制度」です。多々あるこんな機会を上手に活かす人ほど、ユニークで広い視野を養えるのです。

スクウェアがスタッフを募集しています。

いま、スクウェアではグラフィックをはじめ、各スタッフを募集しています。こんな環境で働いてみたいという方、お電話ください。まだ分からないところなど、いろいろ不安はあるかもしれませんが、まずは行動を！グラフィック・デザイナーの方、もしかすると、コンピュータで絵を描くことに不安をもっていませんか？機械に慣れるのは実は全く難しいことではありません。大切なのは、あなたの絵心だけなのです。

勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー　②プログラマー　③企画 ④ミュージックコンポーザー　⑤サウンドプログラマー ⑥海外向リメイクスタッフ　※④⑤⑥は東京のみ。
標準勤務時間	10：00～18：00(フレックスタイム制) ※ただし開発部は裁量労働制実施中。1日の勤務時間は本人の自由です。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。
資格	高卒以上30才位まで
仕事環境	自由な発想を可能にするため、個人裁量を重視した勤務時間制度。また、開発部は集中力を高める個人ブース他、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度、自宅手当、持ち株会、社員旅行、海外旅行休暇制度が採用されています。 ※'92年度社員旅行は世界各地6つのコースから、各自が好きな目的地を選んで実施されています
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。('92年度実績)
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1日につき2万円が支給されます。
応募	応募方法その他、お問い合せは下記までお電話ください。 TEL. 03-5488-1515
所在地	東京： 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6 ㈱スクウェア 大阪： 〒541 大阪府大阪市中央区 北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F ㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

アートには、視野が必要だ。



オールカプコン発売記念（じゃない）

イラスト：古葉美一

コンスポ

今回は前ふりの文章（リード）は省略させてもらいました。







ストリートファイターIIダッシュ

PC NECホームエレクトロニクス 予価9800円 6月発売予定

CD-ROMかと思いきや、なんとHuカードで「ダッシュ」の登場である。BGMがちょっと不安だけど、CDを持っていないユーザーもプレイできるわけだし、CDでは表現できないことが20メガHuカードなら表現できるらしい。

「ダッシュ」なのでベガやサガットが使えるのはあたりまえだが、春麗の鶴脚落（後ろ蹴り）、後方回転脚（跳び蹴り）やガイルのニーバズーカ（跳びひざ蹴り）といった「ダッシュ」ならではの技も使える。アーケード版と同じだ。

一番気になる操作性のほうも問題なく、同時発売の専用パッドで思いどおりに技が出せる。6ボタンの時代がきたのかな。



写真じゃあれだけど本物はキレイだ。

ロックマン6キャラ募集

FC版「ロックマン6」のボスキャラのデザインをカプコンが募集した。日本・アメリカ・ヨーロッパという全世界規模の募集なのだ。このゲームを発売日に買った人ならまだ間に合う。3月31日（消印有効）までにハガキにキャラクターのイラストと攻撃方法を書いて送るのだ。

〒550 大阪西郵便局留 ロックマン6 ボスキャラ募集事務局GM係

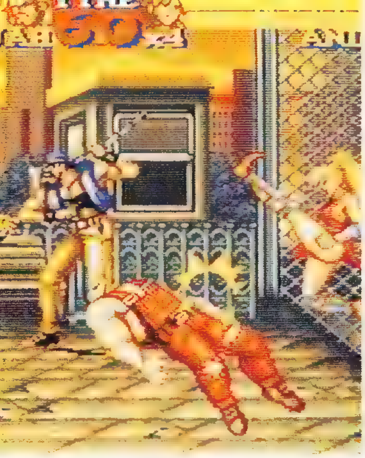
入選8名と次点32名はエンディング・クレジットに名前が入る。応募者全員にオリジナルグッズが送られる。

この応募者全員にというのはほとんど全員プレゼントのイベントとも考えられる。しかも、全世界レベルでの大盤振る舞いのようにも思えてしまうのだが、それだけロックマンシリーズに力をいれているということだろうし、プレイヤーの積極的参加による新しいソフト製作の形を模索しているのかもしれない。

レゲ尾の敵キャラ。



※画面は開発中のものです。



2人同時プレイができるなんて。



個性的3人のキャラクターの中から選択する。これがプレイヤー選択画面である。

ファイナルファイト2

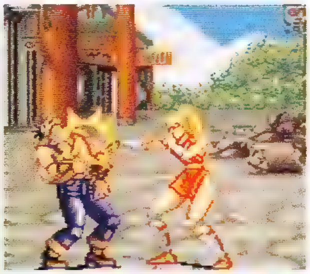
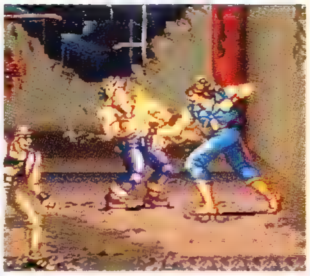
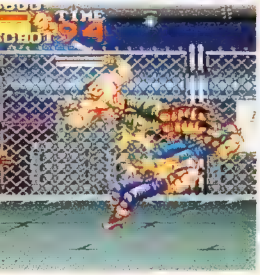
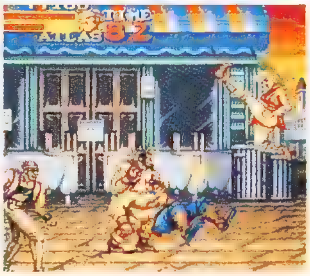
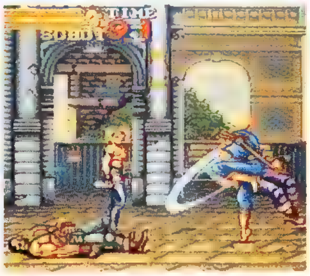
SFC カプコン 8500円(税別) 5月発売予定

前作「ファイナルファイト」のメトロシティから舞台は全世界へと広がっていく。

ガイの婚約者レナとその父源柳斉が、マッドギアに連れ去られた。そこで、源柳斉のもう一人の娘である真紀がガイに助けを求めてきた…。しかし、あいにくガイは修行に旅立っていた。というわけで、話を聞きつけたハガーと居候のカルロスが助太刀し真紀と共に闘うのであった。

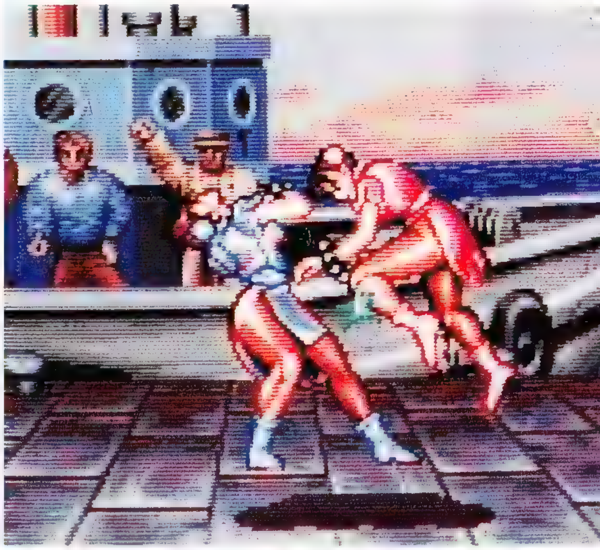
「マッスルボマー」にも登場するハガー以外は、新しいキャラが登場し、最後の闘いが始まる。しかも、なぜか今回は2人同時プレイができる。

ナ、ナゼダー、なぜ「ファイナルファイト」で2人しか入らなかったのに3人なんだ。キャラクターを小さくしたのだろうか。それとも技術の進歩なのだろうか。誰か教えてくれーと叫びたい。



ストIIとは別のダッシュなりの魅力があるから欲しくなる。



春麗の鶴脚落はダッシュならではの技といえるだろう。

魔界村外伝

GB カプコン 3500円(税込) 4月16日発売予定

魔界村で一番最初にアーサーよりも先に誕生したキャラクターのレッドアリーマー。ゲームボーイで主人公として活躍したのが、そのものずばりの「レッドアリーマー」。これは、その続編になる。

新しく追加されたアクションとして幽体離脱がある。一定時間肉体から分離し、ステージの先を調べにいくことができる。また、パワーアップすると敵を追うホーミング・ファイアーを使える。



レッドアリーマーは、ホバリングやヘルクライムができる。



マイティ ファイナルファイト

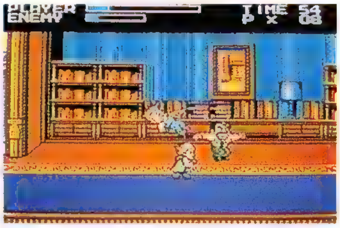
FC カプコン 6500円(税別) 6月発売予定

FC版のほうは「ファイナルファイト」が、かわいくなって登場する。あの3人がデフォルメされジェシカを助けるために闘うのである。

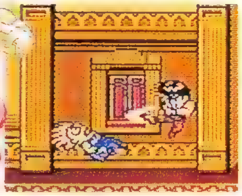
FC版で新しく経験値によって技の威力が増していくようになった。

それにしてもかわいくてけなげだ。これは年々増加しつつある女の子プレイヤーのハートを掴むだろう。俺も好きだけど。

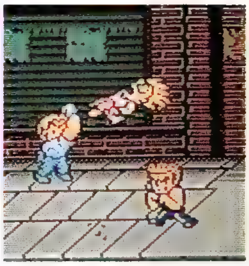




デフォルメされててもちゃんとハガー。



武神流忍者39代目のガイの得意技は、身軽な動きを生かしソニックキック。



かわいいだけでなく、アクション性だってバッチリ表現されているのである。

コンスポ

移植&関連ゲーム烈伝

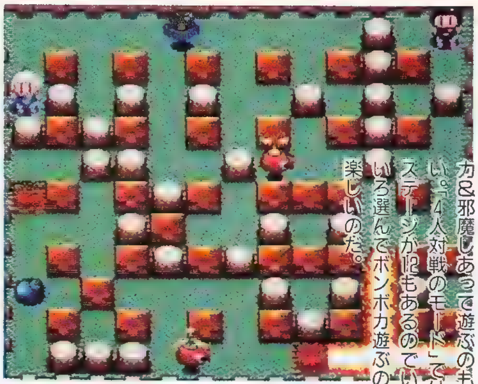
3月5日	バブルボブル2　FC　タイトー　5900円
12日	ニンジャウォーリアーズ　MDCD　タイトー
12日	2020年スーパーベースボール　SFC　ケイ・アミューズメントリース　8900円
12日	スーパーファミスタ2　SFC　ナムコ　7900円
19日	スプラッターハウスPART3　MD　ナムコ
19日	双截龍II　ザリベンジ　PCSCD　ナグザット　7800円
19日	ぷよぷよ　GG　セガ
26日	ファイナルファイトCD　MDCD　セガ　8800円
26日	ゴールデンアックス3　MD　セガ
26日	Pop'nツインビー　SFC　コナミ　8900円
26日	燃えろツインビーシナモン博士を救え！　FC　コナミ　3900円
下旬	怪傑ヤンチャ丸　FC　アイレム
下旬	レインボーアイランド　PCSCD　NECアベニュー　7600円
4月23日	ウィンズ・オブ・サンダー　PCSCD　ハドソン
28日	スーパーボンバーマン　SFC　ハドソン　7800円
	妖精物語　ロッドランド　GB　ジャレコ
5月	ファイナルファイト2　SFC　カプコン　8500円
6月	マイティファイナルファイト　FC　カプコン　6500円
	ストリートファイターIIダッシュ　PC　NECホームエレクトロニクス
7月	ソルダム　FC　ジャレコ
8月	ガントレット　MD　テンゲン
	ストリートファイターIIダッシュ　6月　MD　カプコン
年内	コットン100%（仮題）　SFC　データム・ポリスター
	餓狼伝説2　SFC　タカラ
	マーブルマッドネス　PC　テンゲン
	天地を喰らう　GB　カプコン　4800円
未定	スラップファイト　MD　東亜プラン
	SNOW BROS MD　東亜プラン
	パワードリフト　MDCD　電波新聞社
	ナイトストライカー　MDCD　タイトー
	ローリングサンダー3　MD　ナムコ
	スーパーギャルズパニック　MD　カネコ
	ダライアス3　SFC　タイトー
	ソニックウィングス　SFC　ビデオシステム
	スーパーダライアスII　PCSCD　NECアベニュー
	スペースファンタジーゾーン　PCSCD　NECアベニュー　7600円
	ストライダー飛竜　PCSCD　NECアベニュー
	ギャラクシーフォース　PCSCD　NECアベニュー
	チキチキボーイズ　PCSCD　NECアベニュー
	天地を喰らう　PCSCD　NECアベニュー
	ヘルファイヤー　PC　NECアベニュー
	WWFスーパースターズ2　GB　アクレイムジャパン



スーパーボンバーマン

SFC　ハドソン　7800円（税別）　4月28日発売予定

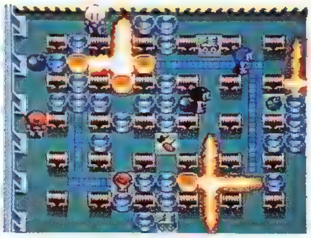
アーケード並みのグラフィックに新しい仕掛けを詰め込んでSFC版のボンバーマンが登場。2人同時プレイができる「面クリアモード」で協力&邪魔しあって遊ぶのもいい。「4人対戦のモード」では、ステージが12もあるのでいろいろ選んでボンボカ遊ぶのも楽しいのだ。



8エリアで1ステージを構成する全6ステージのノーマルゲーム。



VSのポッカリライトのステージ。



VSのベルトコンベアのステージ。

街の攻略

人ゴミ　初級編

都会の雑踏を軽快なフットワークで駆け抜けるための攻略。

道ですれ違う人が同時に右や左へ同じ方向に相手を避けようとする光景を見るにつけ、人混みの歩き方について僕らはあまりに無防備であると感じる。街を歩くことに対してもう少し真剣に対処すべきではないか。ここに初級編として最低限の攻略ポイントをまとめてみた。

情報を得る最大のものは視覚。視線に注意するだけで、街はずいぶん歩きやすくなる。

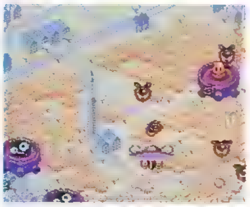
視線は一定の場所を見ないで正面を見る。訓練が必要だが慣れてくれば、視線が正面の状態で真横まで見えるようになる。これで視界が広がり、街中の人々の動きの流れがわかってくるはずだ。そう、全体の流れを把握し、次の一歩をどう踏み出すべきかの情報は、広い視界から得られるのである。視界を広げる訓練の方法としては、両手を前に出し正面を見たまま、ゆっくり左右に広げていく。この両手を視線を変えずに見るということを毎日続ければいいだろう。

まっすぐ歩くと人にぶつかる時は、早めにこちらの移動方向を相手に伝えよう。例えば右に避ける場合、右肩を後ろにひくのだ。すると上体は右側を向くので、相手にこちらが右に避けることがわかるのである。絶対に俺は道を譲らないぞとふんぞりかえっても効果は期待できない。

レゲ尾のレビュー

Pop'nツインビー　コナミ

パステル調の背景はますます磨きがかかり美しくなったんじゃないかな。ベルを撃って色を変えるというパワーアップも僕のようにバカだからつい撃ってしまう人間のことも考慮して、1〜2発の弾が当たってもすぐに普通のベルに戻らないという改善がされてるし。画期的変化はないけど、手堅い練り込みを感じさせてくれる。何かが物足りない気もするけど。



敵キャラも相変わらずカワイイポップなかんじ。

飛鳥のご家庭アイランド



クイズ「ゲームははな〜に」

右のイラストは何のゲームが題材になっているでしょう?正しいと思われるゲーム名を書いてハガキで応募してね。クイズ正解者の中から抽選で5名の方にコンスポテレカをプレゼントします。ふるって応募してくださいね。



→（大阪　じん吉恩汁さん）Ⓐ Mr.カラテがかっこよいのよね。

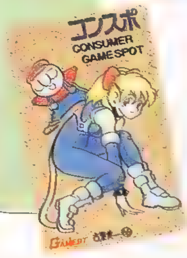


→（佐賀県　渡部昴さん）Ⓐしっぽのリボンがかわいいね



↑（北海道　雷門ほっぷさん）Ⓒおお、過激な意見だ。みんなの意見も聞かせてね。

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします！





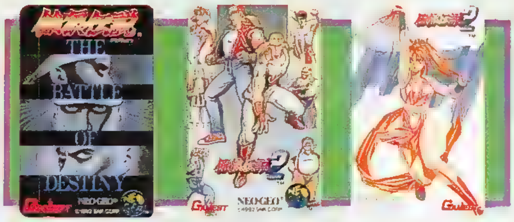
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

餓狼グッズがてんこ盛りだ!!

読者 月刊ゲーメスト サービス部



餓狼伝説２カンペン（SS－４）700円
送料１個250円　２個以上360円



餓狼伝説(SS−1)
1000円送料サービス

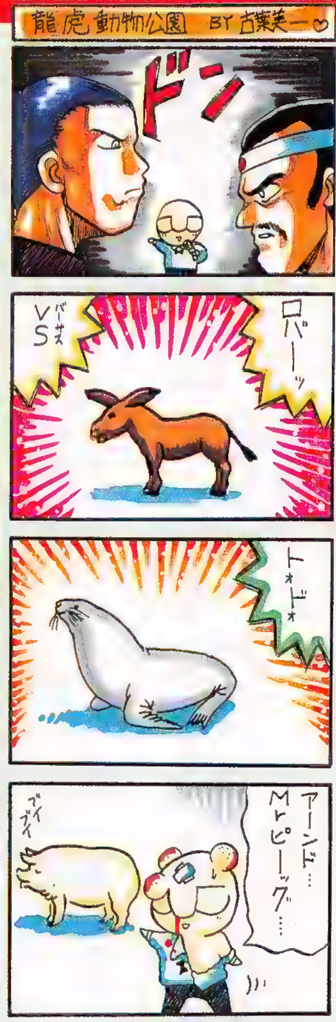
餓狼伝説2(SS−3)
1200円送料サービス

織倉・舞(GS−1)
1300円送料サービス

餓狼伝説2ビデオ 衝撃デビュー!! 4月1日発売だ

人気抜群の格闘ゲーム、餓狼伝説2のビデオがついに完成！石井ぜんじ編集長以下CLAN等編集部が全力投球!!手に汗にぎる60分対戦編から思わず笑わせる大道芸編まで、あっという間だ。内容は濃いぜ。舞の〝日本一〟舞子もついてるぞ。(GV-2)6,000円(税込)送料サービス





トランプ ■各980円
送料1個250円
2個以上360円



●大工の源さんトランプ(I−4)
●R-TYPEIIトランプ(I−3)
●UCCトランプ(I−2)

大好評につき、ポストカードプレゼント続行！3000円以上お買い上げのかたに５枚プレゼント。





スペシャル　テレカセット
（CG－８）テレカ７枚＋オリジナルテレカケース
■9500円　送料サービス
★おまけにポストカード５枚付き。

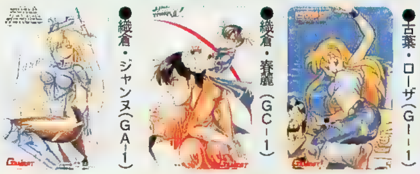


ストII最強下敷きセット
（C−12）下敷き12枚
＋特製ファイル
■3800円　送料600円

ストIIダッシュ最強テレカセット
（C−15）テレカ12枚
＋特製ケース
■１万5000円　送料360円

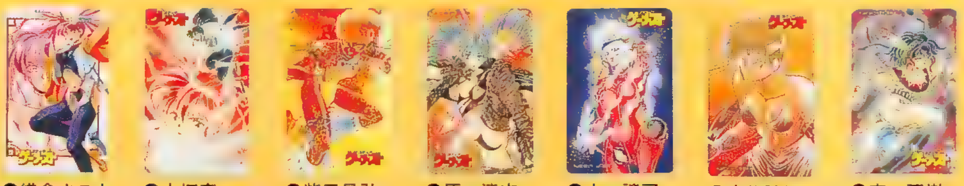
ストII最強テレカセット
ついに売り切れてしまいました!!買ってくれた人、どうもありがとうです。

テレカ ■各1300円送料サービス



●織倉・ジャンヌ（GA－1）
●織倉・蔡麗（GC－1）
●古葉・ローザ（GI－1）

コミックゲーメスト創刊記念！
イラストギャラリースペシャルテレカ
■各1300円
送料サービス



●織倉まこと（CG－７）
●中垣慶（CG－６）
●柴田昌弘（CG－５）
●原口清志（CG－４）
●山口譲司（CG－３）
●真鍋譲治（CG－２）
●克・亜樹（CG－１）



ストIIカードゲーム
（CO－５）■1500円
送料360円＊１～12人用

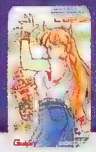
君たけのむーちゃん＆ゲーたろうイラストを秘密に大募集中なのだ！かわゆいカラーイラスト待ってまあ～す。あて先は「こっこれがむーちゃん…？」係まで〆切は廃刊するまでだ!!

いよいよ餓狼伝説2ビデオが4月1日に発売されるのだ!! 餓狼増刊も、4月19日に発売するし、お小遣いを溜めて餓狼グッズを揃えてくれよ！

テレカ ■各1200円 送料サービス


●見つめて春麗（C−19）


●ストIIダッシュ大会記念（G−5）


●UCC（I−1）


●むーちゃん（G−9）


●龍虎の拳（SS−2）

●ワールドヒーローズ（A−1）

この4つのセットには、おまけノートが付いてきます。


ストIIニューアイテムセット（SN−1）オリジナル春麗下敷き＋春麗テレカ＋ストIIテレカ
■2200円 送料1セット250円 2セット以上500円


ダッシュ・カンペンセット（SC−3）春麗下敷き＋ダッシュレポートパット＋ダッシュカンペン
■1250円 送料1セット360円 2セット以上500円

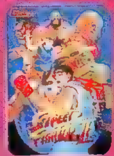

ストIIステイショナリーセット（SC−1）ストIIレポートパット＋ストII下敷き＋ストIIカンペン
■1100円 送料1セット360円 2セット以上500円


ツインビーセット（K−5）下敷き＋テレカ2点
■2200円 送料1セット250円 2セット以上500円

下敷き ■各250円 送料1枚175円 2枚以上250円


●パロディウスだ！摩天楼の危機編（P−2）

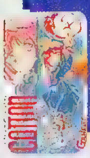

●パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P−1）


●ストII（C−6）


●ファイナルファイト（C−3）

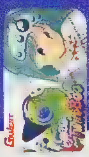

●ストライダー飛竜（C−1）

テレカ ■各1000円 送料サービス


●コットン（S−1）

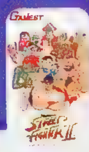

●出たな！ツインビーB（K−4）

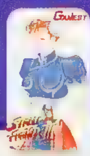

●ゼクセクス（K−3）

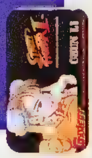

●出たな！ツインビーA（K−1）


●キャプテンコマンドー（C−14）


●春麗ダッシュ（C−16）

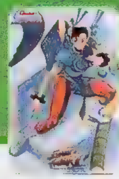

●オリジナルストIII（C−10）


●オリジナル春麗（C−9）


●春麗（C−8）

下敷き ■各280円 送料1枚175円 2枚以上250円


●出たな！ツインビー（K−2）


●ファイティング春麗（C−16）


●オリジナル春麗（C−11）

オリジナルグッズ


オリジナルテレカケース（G−4）■1000円
送料2冊まで250円 3冊以上360円
★テレカ24枚収納


ストIIダッシュレポートパッド（C−20）■350円
送料1冊250円 2冊以上360円


ストIIレポートパッド（C−5）■300円
送料1冊250円 2冊以上360円


ストIIカンペンケース（C−7）■600円
送料1個250円 2個以上360円


ストIIダッシュカンペンケース（C−21）■700円
送料1個250円 2個以上360円


ゲーメストバインダー（B−1）■800円
送料何冊でも600円


NEWバインダー（B−2）■1200円
送料何冊でも600円


オリジナルキャップ（W−8）■送料込み3800円（カラー黒・白）


オリジナルマグカップ（G−7）■送料込み1600円（本体価格800円）
＊ご注意：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法−ゴールドチケットサービス

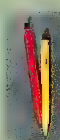
○ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留、電話でのご注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品については、お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換、返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD/1枚…250円、2枚（2枚組）〜3枚（3枚組）…360円、4枚以上…400円
☆たくさんの商品を買ったときには、その中で一番送料の高いものの、送料分をおくってください。
例）●テレホンカード…送料サービス
●下敷き2枚…250円
●バインダー1冊…600円
以上を一括ご注文の場合、送料は600円となります。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封し、封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号 東京5−198420
株新声社 読者サービス部
お問い合わせ☎03−3293−9326（月〜金）


A シャーペン&ボールペン★10点


B タオル★40点


C 古菜美一テレカ★20点


D SAKOテレカ★20点


E クッション★60点

月間TOP10　2／1～2／28　㋘屋集計

		商品番号		ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V-54	ナイトストライカー	13Pts	㋖	7000円
	1位	V-64	ストリートファイターⅡダッシュ究極奥技編	13Pts	㋪	4800円
	3位	V-62	スターブレード	8Pts	㋪	4900円
	4位	V-55	ワルキューレの伝説	7Pts	㋚	6800円
	5位	V-58	ストリートファイターⅡ場外乱闘編	6Pts	㋚	6800円
	6位	V-61	ゼクセクス	5Pts	㋖	6500円
	6位	V-59	麻雀クエスト	5Pts	㋚	3000円
	6位	V-48	グラディウスⅢ	5Pts	㋖	6500円
	9位	GV-1	ファイナルファイト	4Pts	㋘	7800円
	9位	V-53	ストリートファイターⅡ	4Pts	㋚	5800円
CDベスト10	1位	01208	餓狼伝説2	175Pts	㋚	1500円
	2位	01205	ウィンビーのネオシネマ倶楽部　エバーグリーン	79Pts	㋖	3000円
	3位	01207	バース　G. S. M.　CAPCOM　6	49Pts	㋚	3500円
	4位	01206	サイトロンゲームミュージック	48Pts	㋚	3500円
	5位	01195	龍虎の拳	34Pts	㋚	1500円
	6位	01202	ワールドヒーローズ	32Pts	㋚	1500円
	7位	01196	MAD REVENGER	29Pts	東芝EMI	3000円
	9位	01210	ドギューン!!	28Pts	㋚	1500円
	9位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	21Pts	㋚	1500円
	10位	01212	MIDI POWER Vol.2	19Pts	㋖	2800円



■ナイトストライカー



■ストリートファイターⅡダッシュ究極奥技編



■スターブレード

もうすぐ新学期が始まりますね。春休みは短いけど、宿題がないのがいいところかな?春休みにまで宿題をかかえ込んでる人には、ご愁傷様としか言えませんね（笑）。

VIDEO編

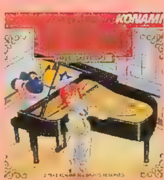
今月はけっこう面白い順位になっていますね。なんと、ナイストが1位です。ポイント数から言えば、さほど高ポイントを取ってるわけではありませんが、1位は1位です。で、1位がもう一つ、ストⅡダッシュ。これも粘りますね！どこまで上位を守れるか楽しみでもあります。3位にはスタブレが復活。4位のワルキューレと共に、ナムコ勢が上位に食い込んでいます。5位以下には、毎度おなじみの顔ぶれが。ざっと1～10位を見て目に付くのは、やはりカプコンですね。強いっス。

CD編

1位はダントツ175Pの餓狼伝説2。2位のウィンビー・エバーグリーンに100P近くの差を付けてます。3、4位は1ポイント差でバースが上。そういえば、バースのVGMって、なかなか独特の雰囲気があっていいですよね。4位は年間ベストアルバムですが、もう少し上位にくるのではと思ってたんですが。5位以下は、混戦状態といったところでしょうか。10位には、MIDI・POWER2が入っています。これもいいアルバムなんですよ。



■餓狼伝説2



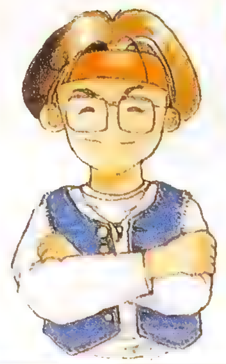
■ウィビーのネオシネマ倶楽部



■バースG.S.M

㋐＝アルファ㋚＝サイトロン㋖＝キング㋪＝ビクター㋭＝ポリスター
㋘＝ゲーメスト

☆CD情報は86～87頁もみてね。



by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション

4月1日餓狼伝説2ビデオ発売!!

餓狼2のすべてをここに収録

4月1日に、ゲーメストビデオ第2弾として「餓狼伝説2」のビデオが発売される。



餓狼伝説2（6V-2）
60min　6000円（込）

内容は、前作餓狼伝説のダイジェストから始まり、キャラ紹介、対コンピュータ、対戦、大道芸という構成になっている。

対コンピュータ戦はパーフェクト重視のプレイを、最初の8人には2ラウンドずつ（違うキャラで）、三闘士＋クラウザーには3ラウンドずつ収録。エンディングも全キャラ分ちゃーんと入っており、実に見ごたえのあるものに仕上がっている。

対戦は気持ちよく勝利しているものから、手に汗握る接戦まで、全17ラウンド収録している。攻略として見るもよし、純粋に楽しむもよしだ。

大道芸に関しては何も言わないでおこう。楽しみにしていてくれ。十平衛、キム関係が多いぞ。最後のスタッフロールも見る価値あり。

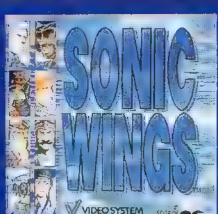


発売日にはもう㋘屋に来るしかない。花蝶扇の特典付きビデオを買いにくるのだ！

今月の新作



龍虎の拳
（L.66）㋚●4800円



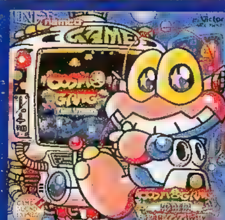
SONIC WINGS
（01219）㋚●1500円



Pop'n ツインビー
（01221）㋖●2500円

（NOW）
PRINTING

ナムコビデオゲームグラフティVol.8
（01222）㋪●2800円



ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.8
（01220）㋪●2800円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※東京 ※5 − 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 ※（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

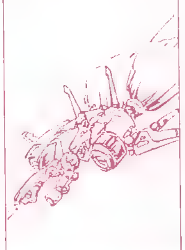
払込票

口座番号	※東京 ※5 − 98420
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第 26 号

編集人：塩原パテヲ
ゲ屋瓦版
1993年（平成５年）
４月１日(木)



ゲ屋大阪店 5月1日オープン

コミックも充実させるぞ!!

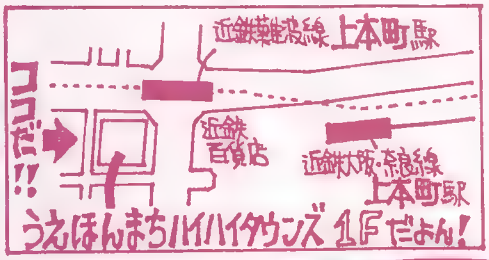
ついにゲ屋大阪店が実現するのだ。ゲームビデオ・LD、VGMのCD、人気キャラのテレカ、ステイショナリーセット。たくさんのグッズが盛りだくさんのゲ屋がついに大阪にもできるのだ。

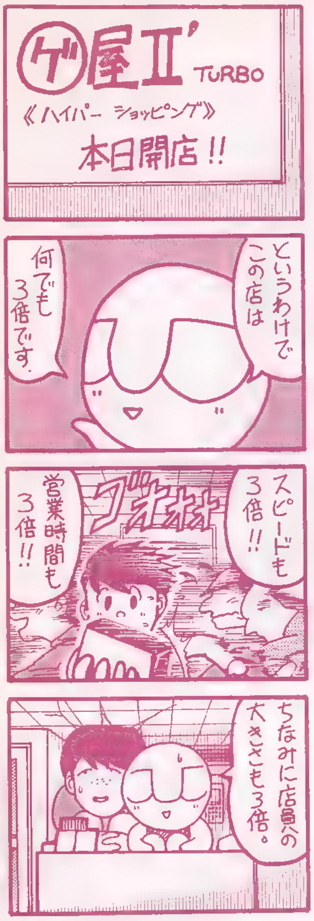
東京内神田店もりも広くて、交通の便がいいのだ（駅ビルの中にある）。

その広さを利用して、ゲ屋大阪店ではコミックをドーンと充実させる予定なのだ。

現在オープン記念イベントも企画中なのでお楽しみにね。くわしくは来月号でお知らせします。

住所は、大阪市上本町6－23－1うえほんまちハイハイタウン1F。地図は左をご参照ください。





4月のイベント

SNKが春の大爆発

3日(土)～4日(日)　餓狼2ビデオ完成記念

●石井ぜんじをはじめ編集部の総力を結集して完成！ビデオの解説と共に編集部参加の対戦交流も企画しているぞ。

16日(金)～18日(日)　餓狼2増刊爆裂セール

●開発者書き下ろしイラスト、メイキング・オブ・餓狼2、攻略決定版に加え読者投稿イラスト大爆発！

21日(水)～25日(日)　龍虎の拳ビデオ完成記念

●21日のビデオ発売を記念して編集部によるビデオ解説&龍虎勝ち抜きゲーム大会。豪華プレゼントも用意するぞ。



21日から

ソニックウイングスCD発売だ!!

●ソニックのテレカもできるし、六鹿先生のコミック化も始まる。ソニックウイングスファンは大ラッキーなのだ。ビデオシステム今年もやるー!!

今月の一番

織倉先生の舞テレカ

ゲ屋のなんでもナンバーワンを紹介するこのコーナー。今月はテレカナンバーワン。

発売後、ゲ屋に中年のオジサンが現れて、「舞ちゃ～ん」と言いながら20枚買っていったのはすでに伝説だ。1300円で発売中！君もオジサンに続くのだ～!!

ゲ屋 金科玉ジョー

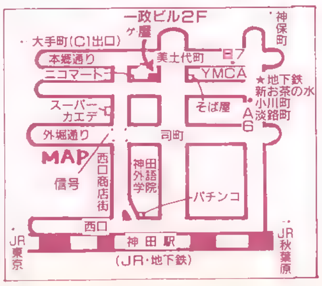
●今月の方程式。
「細川ふみえ＋飯島愛＝不知火舞」
（羽賀いるか君）
巨乳＋Tバック、ということらしい。

ゲ屋ノートも32冊目になり、名言、名句もたくさん見うけられる。君の学識をこのコーナーで爆発させろ！

2月のイベント結果

11日　雑君先生処女出版記念サイン会で一気に50人。
14日　チョコプレゼント
21日　古葉先生サイン会　30人。
28日　餓狼伝説2　10人抜きトーナメント大会
優勝　小里　浩一君（アンディ）
2位　有賀雄光君（チン）
3位　フレイム君（東）

みなさんどうもありがとう!!



発表 第5回 ゲーム懸賞論文

第2席

昇龍拳と言ってくれ！

岡見頼子（20歳）和歌山県

〝苦悩の昇龍拳〟

「あ～昇龍拳が出ないよ～！」…今までこのセリフを何回くらい言っただろうか？正確な回数など覚えているハズはないが、かなりの数、口から出た言葉だね。

私のストリートファイター歴は、ストI（アップライト）からである。ストIからダッシュに至るまで、私につきまとった問題といえば〝昇龍拳〟だ。ストIは極端な話、波動拳としゃがみジャブさえあればクリアできるので、この時は昇龍拳が出ないということをさほど深刻には考えなかった。やがて時代はストIIへと変わる。ストIIではCOM戦より対戦のおもしろさが注目される。初期のころはみんな同じくらいのレベルだったので、基本的な技でけっこう闘えた。が、しかし対戦というのは人間対人間だから進化していく。そのころからだ。私が奇病〝昇龍拳出ないよ症候群〟を完全になおさなければと本気で考えたのは。ボーナスステージで画面を見ず、手の動きを見てどこが悪いか、そして今度は画面のリュウの動きを見てボタンのタイミングかレバーの入力ミスか、細かくチェックする。友人にアドバイスしてもらった「歩きながら波動拳」を頭の中でいいながら、相手がピヨった時などに積極的にうつようにして、早く実戦で使えるようにと毎日がんばった。やがて左側への昇龍拳は完璧になった。右側はかなり時間がかかったが、これもなんとかマスターした。しかし右側への昇龍拳はなぜ、あんなに苦労したんだろう？一時、波動昇龍や着地昇龍、三段では出るのに単発では出ないという時期もあったし、片手（レバーとボタンも片手のみでやったという意味だよ）でやれば出るなんて時もあった。昇龍拳が出ないあまり、画面の中のリュウにさけびながらやってたっけ。「リュウ！たのむから〝昇龍拳〟と言ってくれっっ！」。

まぁ、そんな苦労の甲斐あって昇龍拳自由自在の私のリュウが完成した。さぁ、次なる目標は、対戦で、いかにうまくなるか、だ。

〝勝負とはなんぞや〟

対戦をやり始めた初期のころは、とにかく「勝ちたい！」これだけだった。しかし、闘い続けていくうちに「勝ちたい」という気持ちがだんだんうすれていくのに気がついた。私は一つの疑問にぶつかっていた。『何のために闘うのか』。対戦といっても、一つの真剣勝負である。〝ALL or Nothing〟という言葉がある。負けちまったら何も残らない…。しかし〝試合には負けたが勝負には勝った〟というのもある。私は自分の対戦理論を後者のほうにおいた。ただ単に〝勝つ〟という結果のみにとらわれるより、たとえ負けても十分魅せられる試合をするほうがおもしろいし、かっこいい。私は他人と同じことをするのがイヤという個性重視人間だから、対戦とて同じこと。人がやらないようなことをやりたい。

対戦やってると、絶対ってくらいつきまとう『ハメ技論争』。私自身〝ハメ〟は別に反対ではない。「自分は使わないから、お前もするな」なんてことも言わない。〝ハメ〟以上にいやがられるものに〝待ち〟があるが、私は〝待ち〟も一種のハメと見てるから全部総称して〝ハメ〟と呼んでいる。〝ハメ〟とは、勝利へと導く〝パターン〟である。それが完璧なほど使う者はきらわれる。簡単にでき、しかも脱出が困難なものは、実力が反映されないということで特にきらわれる。前述したように〝ハメ〟とは勝利へと導く〝パターン〟であるが、対戦とは相手とのかけひきがおもしろいのであって読み合いなしの〝パターン〟だけが成り立ってしまったら、それはもう対戦ではないと思う。でも〝ハメ〟と言ってもいろいろあるし、闘い方だって人それぞれだから、ハメ技禁止なんて言うことはできないよね。私は〝勝負〟を楽しみたいから使わないけれど、ハメ技ばかり使う人との対戦は別にキライじゃない。どっちかといえば好きなほう。負けたら自分の技量不足ってことだし、逆に相手が完璧と思って使ってくる〝パターン〟をくずした時の快感はたまらない。相手だって人間だ。ひょっとしたらミスするかもしれない。そのスキをついて逆転ってのも考えられるわけだ。ミスんなかったら、ちとこまるんだけど（笑）。

みんな対戦する時は、やっぱり勝ちたいって気持ちがあると思う。それは理屈ではなく人間の本能じゃないかな。闘う者一人ひとりに〝勝つ権利〟がある。〝勝負〟だから、きれいごとだけじゃ通用しない。…わかってるけど、私は自分が納得できない勝ち方はしたくないんだ。忘れてる人、いない？勝った時はうれしいし、負けた時はくやしいという、あたりまえの感情を。私は〝ファイター〟である前に感情を持った一人の〝人間〟でありたいと思う。私のリュウは、どっちかと言えば弱いほうに属している。負けるほうが多いもんね。でも負けが多い分、勝った時はすごくうれしい♡だから私は、A級ファイターにはなれなくていい。確かにうまくはなりたいけど、そうなると勝った時の感動がマヒしそうだから、私は勝つ喜びを人一倍味わえるB級ファイターでいたいな。

〝正々堂々、負けてまたよし〟

私のリュウには一つの大きな目標がある。それは『クリーンファイトで生き残ること』。ハメ技などなしでどこまで闘えるか。今までずっとやってきたことだけど、これからもどこまで通用するかが今後の課題。確かに苦戦を強いられるけど、けっこう楽しんでるんだ。心地よいプレッシャーを。



（大阪府　新田　実君）

「何のために闘うのか」。まだ、ちゃんと結論は出ていない。でも今わかってるのは、勝つためだけに闘ってるわけじゃないってこと。勝っても負けても納得のいく試合をするために、そして、「またオレと闘ってくれ」って言いたくなるようなライバルに出会うために。

昇龍拳もなかなかおぼえられず、セオリーどおりに闘えず、ハメ技は使わない。うまくトリカゴ状態に追いつめても「これじゃつまらん」と、わざわざ間合いをあけて脱出させる…。ほんと不器用極まりない私のリュウだけど、けっこう気に入ってます、このやり方。けっして強くはないけれど、時々、常識では考えられない大技・荒技・離れ技をやってのけるリュウを私は誇りに思ってます。私が不器用な考え方を持っていて、おまけに技量不足なばっかりに表舞台に立たせてやれないのが、ちとかわいそうな気もするが、いつかきっと…！ね♡

私は、実は今ゲーセンでバイトをしている。もうすぐ2年目。バイトを始めてからはGAMEをPLAYするよりも、メンテナンスの楽しさにひかれていったのだが、ストリートファイターシリーズは私にもう一度、PLAYする楽しさを教えてくれた、そんな気がする。本当に名作と言えるファイターシリーズ、でもメンテが大変。ストI（アップライト）はまだうちの店で現役だけど、パーツがないんで、いかに長持ちさせるかというところでメンテ人の真価が問われるし、ストII・ダッシュに関しては、うちは純正コンパネじゃないので、これまた大変。よく泣かされます。でも、ものすごく苦労して、「もうあかん」って思ったヤツがちゃんとなおってくれた時なんか、筐体をだきしめて、うれし涙うかべながら「ばかやろう！手間かけさせやがって…」なんてドラマしてしまう瞬間、やっぱりこの仕事はいい！って思います。それにしても、ストI以上にわがままの多いストIIおよびダッシュ。「まったくメンテ人泣かせなヤツだぜ！」とか言いつつ、ホントはうれしくてたまらないんだ。

『デキの悪い子ほどかわいい』と同じ心理だな。

"ゲーム機と語らおう"

ところで、よく自分の調子が悪いのをレバーのせいにしたりする人がいる。たしかにレバーが悪い時もある。しかしゲーム機たちの調子は、私が一番よくわかってるつもりだ。レバーはちっとも悪くないのに、レバーにあたる人がいると腹が立つね、ちょっと。他の人にはわかんないだろうけど、メンテやってる人、あるいはやったことある人なら、わかる人いるんじゃないかな。機械もしゃべるってこと、機械にも私たちと同じように『心』があることを。だからあまりイジメないで下さい。みんなにも機械の声が聞こえたなら…。

私にとってゲーム機は単に機械＝無生物ではなく、いっしょに仕事をしている大切な仲間なんだ。

毎日、常連君たちや機械たちと会話しながらのこの仕事。イヤなこともたまにはあるけど、でも楽しい、この仕事。今はバイトだけど、他人(ひと)に「仕事、何？」って聞かれたら自信を持って、こう答える。「機械に生命(いのち)をあたえる素敵な仕事だよ」って…。

これからも、メンテと対戦の二つの楽しみ方でファイターシリーズとつき合っていきたいと思う。思いおこせば、こいつらにもずいぶんなやまされたな。メンテにしろ、昇龍拳にしろ…。でも、なやまされれば、なやまされるほどやめられないってのは、それだけGAMEが好きだってこと。人生の半分以上、GAMEと共に過ごしてきた私。ストリートファイターシリーズに出会ったことも、きっと素敵な思い出として記憶に刻まれていくことだろう。

昇龍拳が出なくてなやんだ時もあったけど、今ではめでたくドラゴンダンサー！努力すれば必ず報われるという人生的教訓を再び実感しなおした私。でも、いまだにストIのほうは昇龍拳がうてないのか!?う――っ…。くそっ、まだ努力が足りない…。

「リュウ！たのむから"昇龍拳"と言ってくれっっ!!」

選評

ストリートファイターIIというゲームは本当に多くの人に愛されているのだな、ということをほのぼのと感じさせてくれる文章です。

ストIIは人それぞれのプレイを楽しむことができるゲームです。それでも狙っていた技が決まった瞬間には誰しも同じように気持ちがいいものだと思います。

岡見さんの作品は、昇龍拳が出るようになるまでのことと、対戦、それとゲーム全体に対する姿勢が、楽しく書かれてあって、たいへん好感が持てました。

しかし、よく読むと内容は、ほのぼのというよりも相当シビアなものです。昇龍拳ができるようになるまでの苦労もさることながら、勝負に対する態度にそのシビアさが最もうかがえます。

単に「勝ちたい!!」というナイーブな欲求から発展するかたちで、気持ちよく闘うための一種のストイックな対戦の態度へという変化に多くの方々の共感を得られると思います。

GEMU²

SPRING FESTIVALだ〜い!!

売り切れ続出が予想されます。すぐお電話を！

お買い得商品

★（５つ星クラス）4,000円均一
- 高校ドッチボール
- ダイナマイトリーグ
- バルバルークの伝説
- バトルフィールド
- ザ・ビッグプロレス

★（４つ星クラス）8,000円均一
- パウンドフォーパウンド
- バーディトライ
- ゴークス
- ザインドスリーナー

★（３つ星クラス）15,000円均一
- ワールドスタジアム
- ワールドスタジアアム90
- Ｘマルチプライ
- ジェミニウイング
- ポンピングワールド

¥5,000〜10,000

ハサム	5,000
マーカム	6,000
エキサイティングアワー	7,000
イースワット	7,000
ガンディラー	7,000
ロードファイター	8,000
リングの王者	10,000
クォース	10,000
ヘクシオン	10,000

¥10,000〜20,000

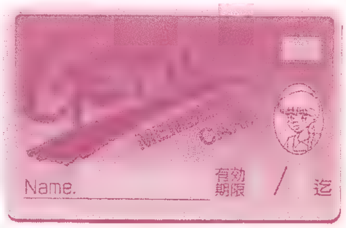
ネクストスペース	12,000
ジェミニウイング	12,000
飛翔鮫	12,000
Ｒ－ＴＹＰＥⅡ	17,000
キキカイカイ	20,000

¥20,000〜

ボンバーマン	25,000
ハチャメチャファイター	25,000
テトリス	28,000
ゼクセクス	30,000
ファンキージェット	32,000
テキパキ	35,000
魔界村	40,000
Ｂラップボーイズ	45,000
ウルトラマン倶楽部	45,000
ＭＶ－12(ＴＡＩＴＯ)	45,000
ＦⅠグランプリⅡ	45,000
コラムス	50,000
クイズ魔Ｑ大冒険	50,000
クイズココロジー	50,000
ＧＩジョー	55,000
デッドコネクション	60,000
Ｒ－ＴＹＰＥＲＥＯ	60,000
メタルブラック	60,000
コスモギャングパズル	75,000

麻雀、基板その他、この表にない基板もお電話でお問い合わせ下さい。

只今、基板お買上の皆様に夢子ちゃんのイラスト入りオリジナルプラスチックカードを郵送中で〜す！！
まだ会員じゃない皆さん、今ならまだ間に合うよ〜。



幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★御注文方法★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい）

●合計金額５万円以下の場合
先に商品をお送りします。（２万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します）
（２万円以下の場合はお客様負担になります）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後３日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後３日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後３日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引（ヤマト便、ゆうパック）もあります。

●合計金額５万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します（送料ゲムゲム負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

みんなで遊びにおいでよ！
東京ボックス秋葉原店

新登場

究極のコントロールボックス



3つボタン

プラネット20 ~~¥35,000~~(税別)

6つボタン

プラネット21 ~~¥38,000~~(税別)

チューナー…… ¥5,000(税別)

1人用コントロールボックス ………………¥25,000(税別)

別売

中古基板用ボックス¥4,200(税別)

付属品専用ハーネス¥3,000(税別)



18インチモニターのみ ………¥65,000(税別)

1人用18インチモニター付 ………¥87,000(税別)

2人用18インチモニター付 ………¥98,000(税別)

一般用コントロールボックス付

NANAO製25インチモニター **K-25 ¥135,000**(税別)

新製品続々登場！



←上部スピーカーはオプション。本体内部にも2ヶ付いてます。

NANAO製18インチモニター
K-18 ………………… **¥120,000**(税別)

NANAO製25インチモニター・コインシューター付
K-100C …………… **¥210,000**(税別)

NANAO製29インチモニター・コインシューター付
K-300C …………… **¥240,000**(税別)

特徴 ●持ち運び便利●軽量●省スペース向き●カラー(アイボリーホワイト)●上部スピーカー付

★中古基板リスト★

※インストラクションカード(遊び方)が付いていない物があります。
注 価格に変動があります。

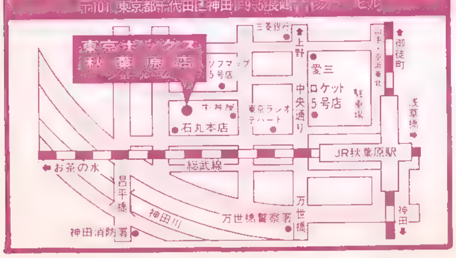
●ビジランテ	●上海	●ダークシールII	●リベンジ オブ ドウ	●ゴークス
●タンクフォース	●ライガ	●スカイスマッシャー	●スラップファイト	●ハレーズコメット
●タスクフォースハリアー	●インセクターX	●ラスタンサーガII	●スパイナルブレイカー	●S.F.IIダッシュターボ
●タンブルポップ	●ギャロップ	●コンバットライブス	●アルカノイド	●ビーチバレー
●シルクワーム	●アクトフェンサー	●アクロバットミッション	●ブロックブロック	●WWFスーパースターズ
●R-TYPE	●ダークシール	●ターボフォース	●地獄めぐり	※他にも多数あります。

TBOX **㈱東京ボックス**

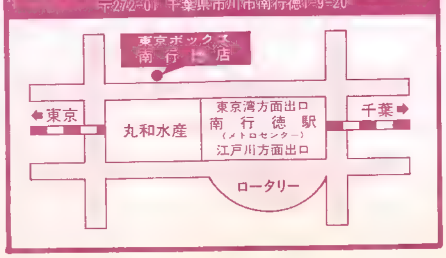
■本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48
TEL.0473-57-0757
FAX.0473-58-2419

■振込先 ●千葉銀行 行徳支店 当座NO. 603047
●大和銀行 行徳支店 当座NO.6134571
●郵便局 東京6-546868 ㈱東京ボックス
※ヤマト代引システムもあります。

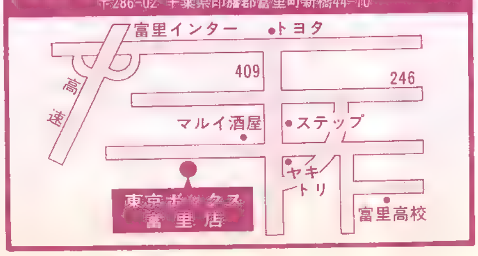
秋葉原店 ☎03-3251-7455
〒101 東京都千代田区神田1-9-5長嶋 ビル



南行徳店 ☎0473-57-0757
〒272-01 千葉県市川市南行徳1-9-20



富里店 ☎0476-92-1834
〒286-02 千葉県印旛郡富里町新橋44-10



秋葉原の基板屋

STOP PRESS!!

お店が移転してデカくなっちゃったのだ!!

いつもメッセサンオーⅡを御利用頂いて、どうもありがとう！さてこのたび、めでたくお店が移転する事になりました。新しいお店はメッセサンオーⅢの道をはさんだ向かい側です。

そこで新装OPENスペシャル!!今しかできない㊧ハイパーな大企画！

1 4万円で基板を始めてみようじゃないか！

- **3/30〜4/7**まで。期間は短い。このチャンスを逃すな！
- 大好評のコントロールBOX "パナカスタム" を期間中特別に**JAMMAハーネス付**で**¥29,800**(税別)というアッパー波動なプライスで販売します！
- そして当社おなじみの3千円〜1万円までの**大特価基板**を買えばOK！どうだ！やったね!!
- 数に限り有り。売り切れの際はご了承願います。

2 ゆっくりゲームを楽しもうじゃないか！

- フロアーが3倍になって、新装オープン！
- 新たに**ゲーム専用コーナー**を作りました。ゲームで遊ぶだけの人も大歓迎！
- なつかしのゲームや珍しい海外ヴァージョンのゲームが遊べちゃう！
- ストⅡターボ対戦台が**1プレイ50円です！**

3 海外より集めた珍らしい基板・掘り出し物を買おうじゃないか！

- 日本国内だけでなく、海外より珍しい基板・レトロな基板が**大量入荷！**
- 日本未発売の**ATARI基板**も在庫あり！
- 在庫量も今までの**3倍**に増えてお客様のニーズに応えます。
- 大型体感用ゲーム基板も在庫豊富。TELにて在庫確認して下さい。

地方の方もぜひTEL下さい。待ってます！

他にもまだまだ新装オープン記念大特価基板を多数用意してまってるよーーん！急げ！タッシュだ!!（ーこちらも限りあり！）

PANA Custom™

パナカスタムの特長

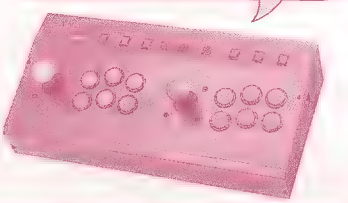
- ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用！
さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP！
〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。〉
- ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- 麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現！（ハーネス付麻雀パネル¥7,480）

★スーパーファミコン用ケーブル……… ¥7,200
★PCエンジン用ケーブル……… ¥3,000
★メガドライブ用ケーブル……… ¥3,000
★RGB15or21ピンケーブル……… 各¥3,000

驚異のハイコストパフォーマンス

¥34,000

パナカスタムの操作レポートが「バッ活」30号にのってます。

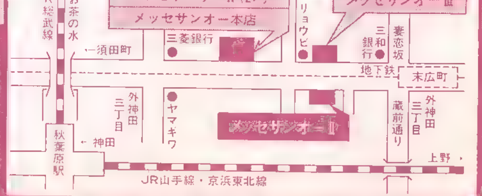


基板高価買い取り!!

★インスト、説明書なし、1枚からOK!!★

①直接持ち込まれる方は、必ず！身分証明書を御持参願います。
②郵送にて買い取り希望の方は、事前に必ずTELにて買い取り金額確認後、身分証明書の写しに買い取り金額・職業（又は学校名)を記入の上お送り下さい。動作確認終了後、現金書留で郵送いたします。

移転して、さらにパワーアップ!!



リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒(住所、氏名、記入)を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス

メッセ サンオーⅡ

基板販売事業部

〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

☎03-3255-3453

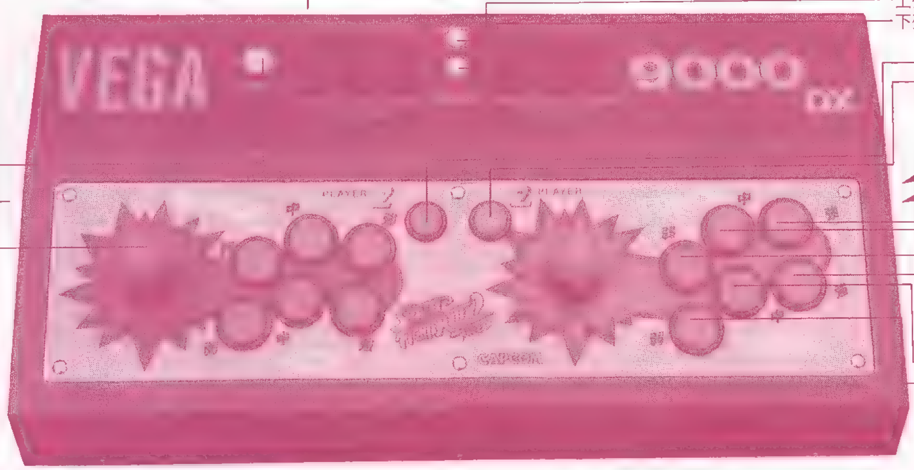
営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

新登場

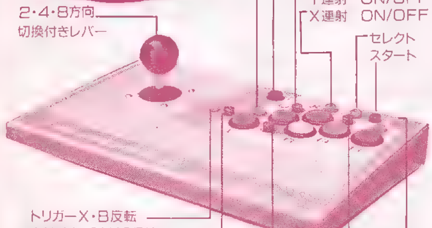
究極のコントロールボックス
遂に登場!!

ウーム!!
ハイグレードだよ〜

その名は"VEGA-9000DX"
￥53,000

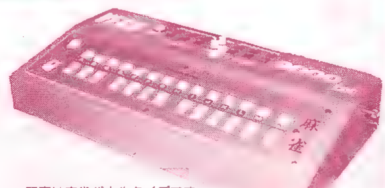


在庫大処分!



型番 *SF-1000*
特価 ￥6,000(在庫限り)

■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。
(カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用の
ジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	￥3,500
○メガドライブ用ケーブル	￥3,500
○Fコン用ケーブル	￥3,500
○パソコン用ケーブル	￥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴
○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
○連射VRでスピードを変えられます。
○トリガーX・B反転することができます。
○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用
ケーブル
新発売
￥8,000(2P可)



★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
●ストリートファイターⅡダッシュ TURBO好評発売中!!
●ストリートファイターⅡダッシュ 高価買い取りしています。
●ストリートファイターⅡ特価販売!

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

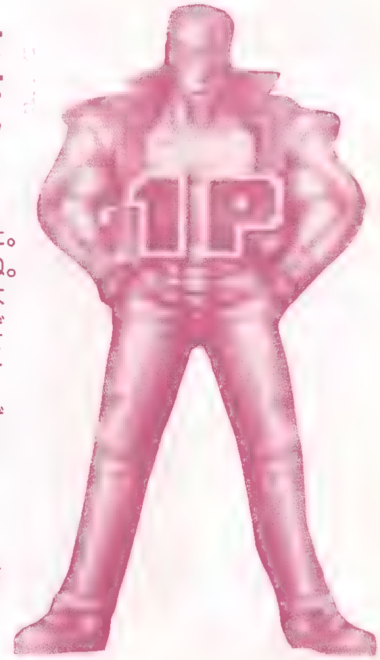
■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

今年もやるぜ!!

ゲーム大会のお知らせ

さらに充実させたいのだ!!





何やかやとみなさまのご協力でやってきましたゲーム大会。今年はまずみなさまのご希望などお聞きしてから、と思っとりますので、よろしく!!

さて、今年もそろそろゲーム大会の季節がやってきた。とはいっても、実際に開催されるのは夏休みなんだよね。

そこで今回は、何のゲームで大会をしたいか、みんなの希望を聞いてみたい。いや、もっと平たくいえば、どんなゲームで、どんなゲームイベントをしたいかってことを意見として聞かせてほしいのだ。

ゲームの腕を競い合うもっとも望ましい大会とは、ゲームはヘタだがイベントとして盛り上がりたい！など、いろんな考えがあるはずだ。

これらの希望を満たす盛大なイベント実現のために、君の意見を待っている。

P110のとじこみハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってくれ。

今年もみんなで盛り上がろうぜ！

決まったぜ!! クラックシュート




これはジョーの分だ!!
HYPER..
!?


メディアを痛い目にあわせてくれた分だ!!
RISING TACKLE!


そしてこれが
街の……
FRAP
みんなの分だぁ
――っ!!

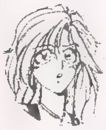

S....SHIT....
ハア…ハア…


OKEY!
ザーッ…
さすがは
サウスタウン
ヒーロー！
トンッ





■テリー・ボガード■
喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。この物語の主人公。



■メディア■
サウスタウンで暮らす、話の鍵を握っている少女。17歳。

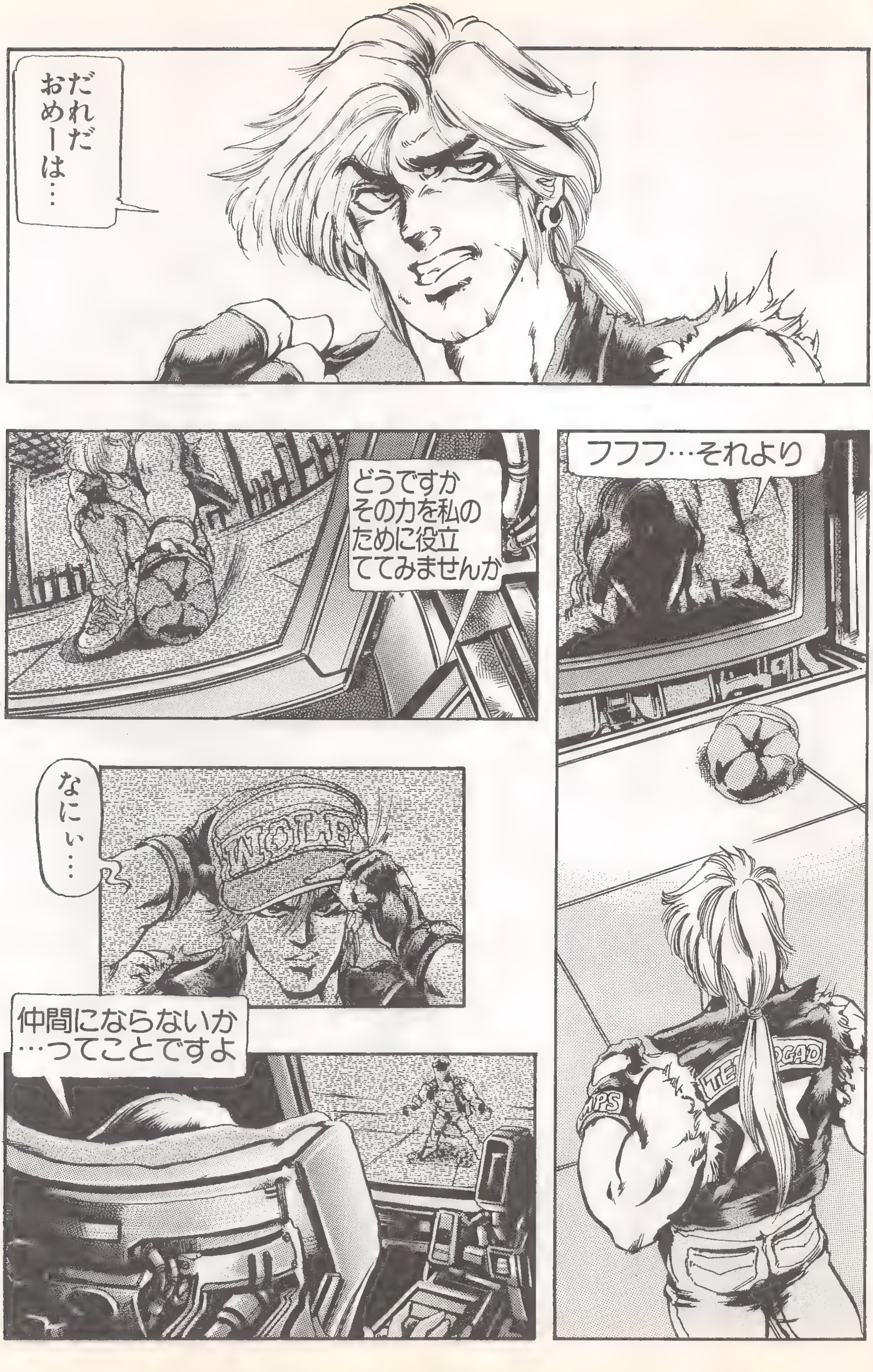


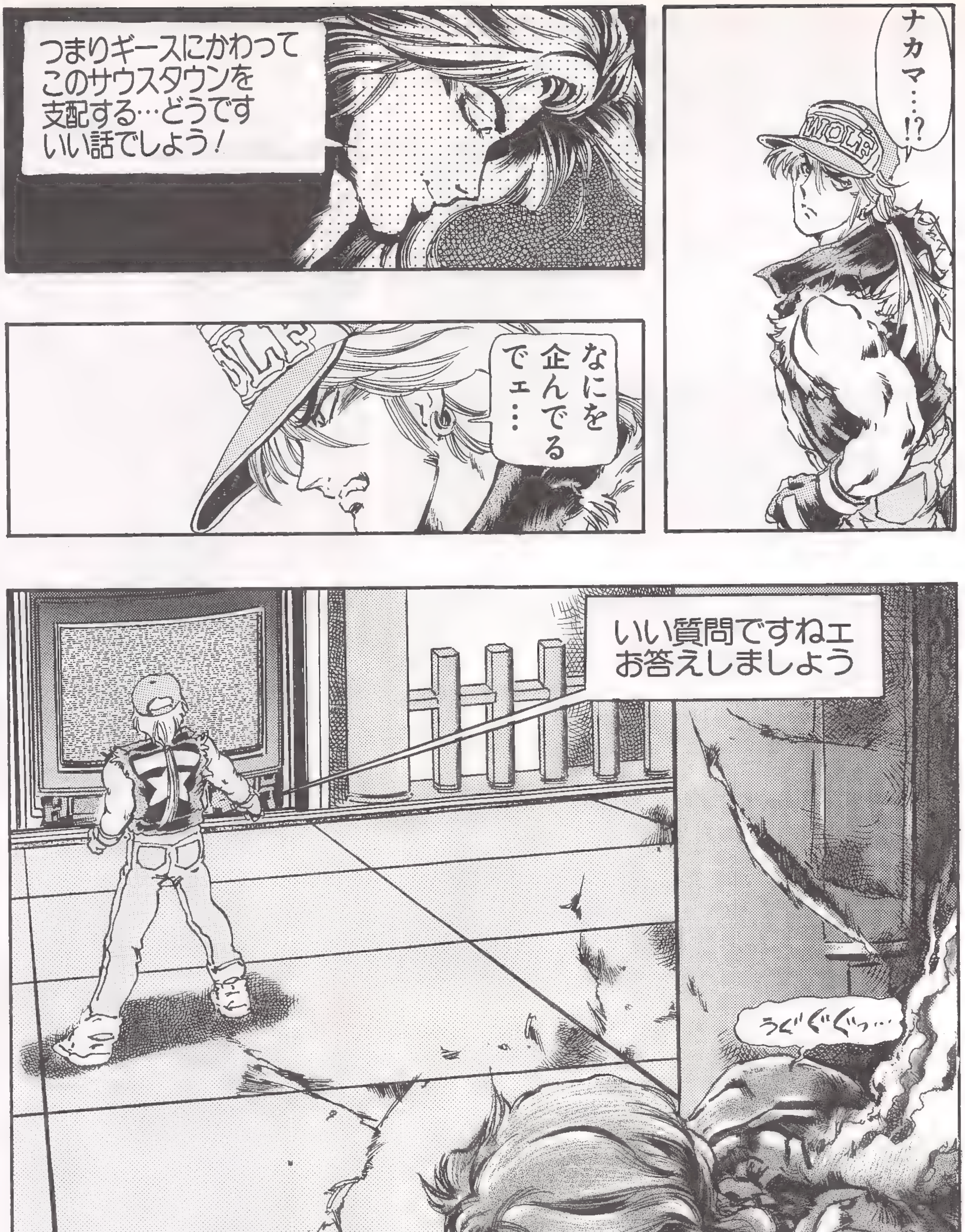
■ジョウ・ヒガシ■
ムエタイのチャンピオンで、日本人。とっても強いぞ!!



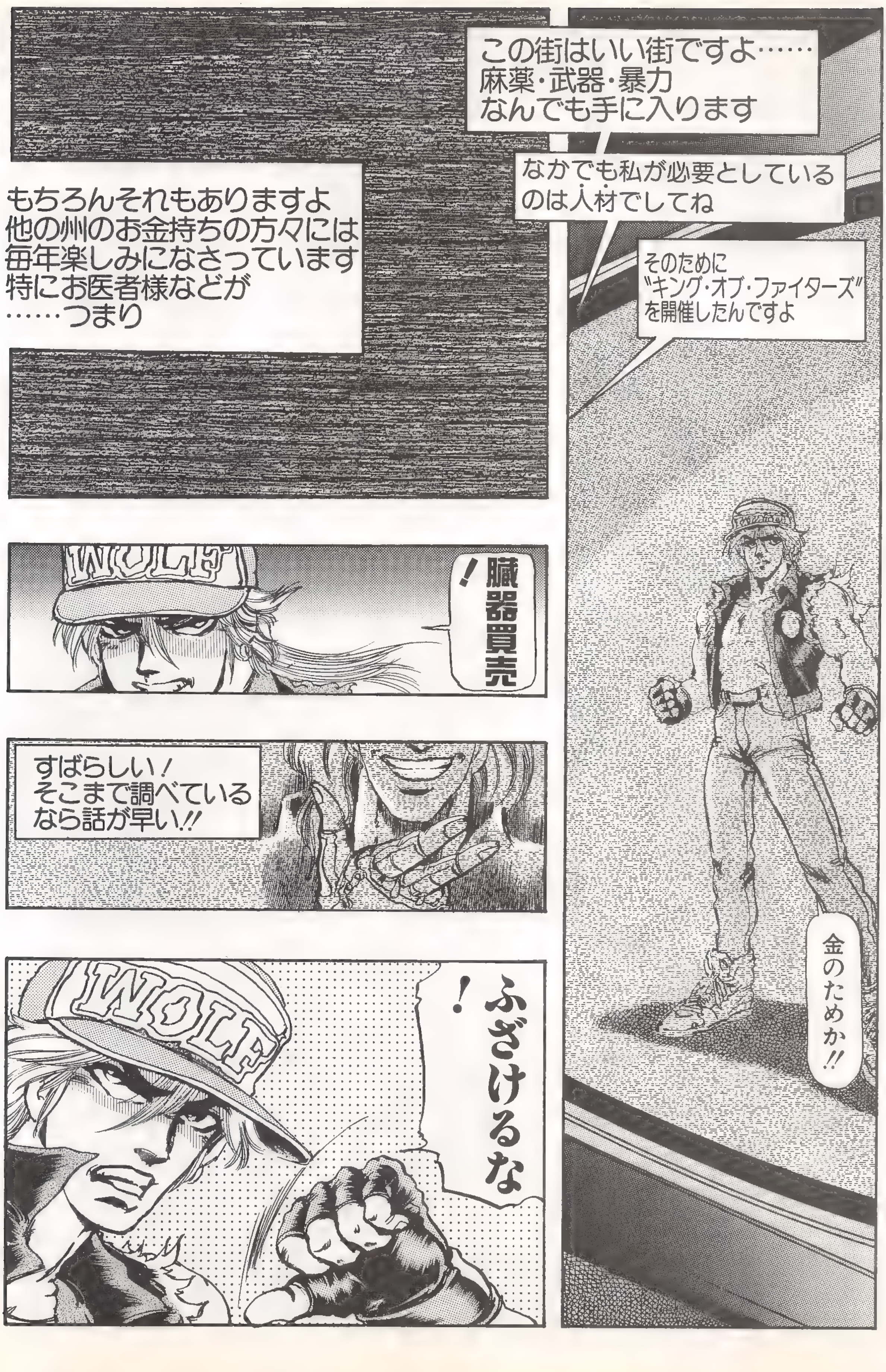
■仮面の男・ギース■
前回の大会で、テリーに敗れ死んだと思われていたが……。

■前号まで■ついにギースを追いつめたテリー。
一気にサウスタウンの謎に迫れ!!

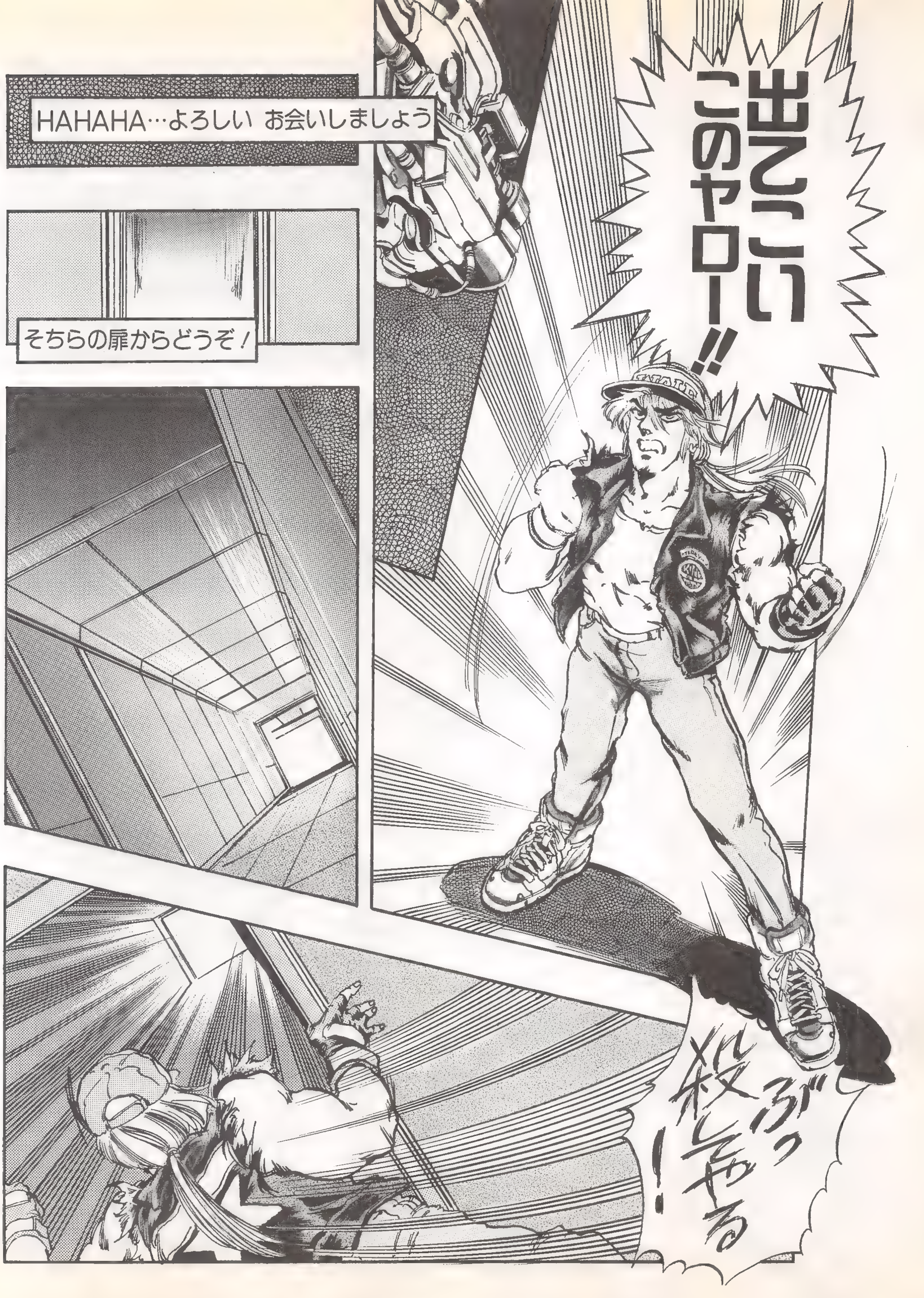




餓狼伝説2ビデオ4月1日発売開始!!ゲーメストの超必殺ビデオが完成したのだ。見なきゃ損だぜ、見たら得だぞ。


この街はいい街ですよ……
麻薬・武器・暴力
なんでも手に入ります
なかでも私が必要としているのは人材でしてね
そのために"キング・オブ・ファイターズ"を開催したんですよ
金のためか!!
もちろんそれもありますよ
他の州のお金持ちの方々には
毎年楽しみになさっています
特にお医者様などが
……つまり
臓器買売!
すばらしい!
そこまで調べているなら話が早い!!
ふざけるな!


ハハハ…それだけでは
ありませんよ
私には他の目的も
ありましたから…
—それは麻薬(ドラッグ)ですよ—
DRUG!?
そんなものは
どこの町でも
売れるぜ
ええ コカイン・マリワナ・スピード・ハッシッシetc.
どこにでも売ってますよ…うわさでは
"アクセル"っていうのもあるらしいですね
しかし私が売っているのはちょっと違うんですよね
人の脳から作る麻薬物質でしてね
そのへんの麻薬とは キキメが
違うんですよ……
そのためには大量の人材…
過去 負けたり死んでいった
ファイター達にご協力
いただいたわけですね
!?
とくにあなたのお義父
ジェフ・ボガードさん
には………
ハアーハッハッハッ…
きさまーっ!!


出てこい このヤロー!!
HAHAHA…よろしい お会いしましょう
そちらの扉からどうぞ！
ぶっ殺しやる!!


ギースが使ったウィルス・ガスも
その副産物（オマケ）でしてね
…そういえば勇敢なお嬢さんが
これの解毒剤を取りに来ていますねー
TERRY…!?
メディアには手を出すな!!
……まあいいでしょう
君が素直に私のいうことを
を聞いてくれたらこの
お嬢さんを無事におもて
に出してあげても
いいですよ
……キサマ
君が名実ともに
サウスタウン・ヒーローとして
私の部下になる……
サウスタウンヒーローだとォ!!
ざけんじゃねーよ!!


BUNCH!
—それではあのお嬢さんがどうなってもいいんですか!?
!?
待たせたなクソヤロー
直接交渉に来たぜ!!
では返事を聞かせてもらいましょうか…
これはこれは
俺は…おまえみたいなヤツは…
大キライだ!!


やれやれ…嫌われたものですねェ
──まあそれもいいでしょう
最悪の場合──ギースやライデンたちのように、あなたを改造すれば済むことですし…
てめーの思いどおりになると思ったら大マチガイだぜ
フッフッフッ…



神よりも…?テリー負けんなよ！
次号はいよいよ最終回だ!!

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

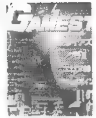
株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

（5月号）

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　　　）	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　　⑥その他（　　　　　）	

キリトリ線

No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー

No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ！

No.48 パロディウスだ！

No.49 東亜プラン

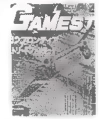
No.50 大感謝記念

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー

No.56 SNK新時代

No.57 AOUショー

No.60 ベストゲーム

No.61 ストII

No.64 ストII増刊

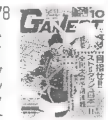
No.66 AMショー

No.69 究極格闘野郎

No.75 ストIIダッシュ

No.76 ストIIダッシュ

No.77 ダッシュ増刊

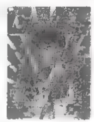
No.78 ストIIダッシュ

No.79 アイランド増刊

No.80 ストIIダッシュ

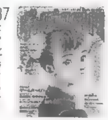
No.81 オールカプコン

No.82 龍虎の拳

No.83 ストIIダッシュ大会

No.84 '92ゲーメスト大賞

No.85 コミックゲーメスト

No.86 餓狼伝説2

No.87 ギャルズアイランド2

No.88 餓狼伝説2

No.89 コミックゲーメストVol.2


キリトリ線

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.78
No.39	No.55	No.79
No.40	No.56	No.80
No.42	No.57	No.81
No.44	No.60	No.82
No.46	No.61	No.83
No.47	No.64	No.84
No.48	No.66	No.85
No.49	No.69	No.86
No.50	No.75	No.87
No.52	No.76	No.88
No.53	No.77	No.89

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.64（ストII増刊）
No.39（'89 12月号）	No.66（'91 12月号）
No.40（'90 1月号）	No.69（'92 3月号）
No.42（'90 3月号）	No.75（'92 8月号）
No.44（'90 5月号）	No.76（'92 9月号）
No.46（'90 6月号）	No.77（ダッシュ増刊）
No.47（'90 7月号）	No.78（'92 10月号）
No.48（'90 8月号）	No.79（アイランド増刊）
No.49（'90 9月号）	No.80（'92 11月号）
No.50（'90 10月号）	No.81（オールカプコン）
No.52（'90 12月号）	No.82（'92 12月号）
No.53（'91 1月号）	No.83（'93 1月号）
No.54（'91 2月号）	No.84（'93 2月号）
No.55（'91 3月号）	No.85（コミックゲーメスト）
No.56（'91 4月号）	No.86（'93 3月号）
No.57（'91 5月号）	No.87（ギャルズアイランド2）
No.60（ザ・ベストゲーム）	No.88（'93 4月号）
No.61（'91 8月号）	No.89（コミックゲーメスト2）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

4月18日締め切り 4月19日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		㊞

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日
日曜・祝日

在庫2000枚!
とにかくTELだ!

(電話受付時間) AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時 ☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜¥30,000の基板(一例)

SDガンダム
ウルトラマンクラブ
魔法警備隊ガンホーキ
ブレイゾン
クイズTV合衆国Q&Q
RタイプI・II
クイズDNAの反乱
タンブルポップ
クイズ宿題を忘れました
グラディウスI・II・III
爆裂ブレイカー
ネオジオカセット(業務用)
飛翔鮫
ダークシールI・II

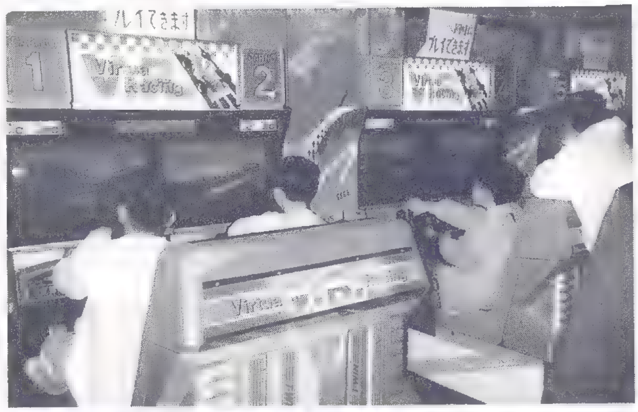
¥31,000以上の基板(一例)

ストリートファイターIIダッシュターボ
バッキーオヘア
ぷよぷよ
達人王
カプコンワールド2
ガンボール
ボンバーマン2
ダイノレックス
ファイナルロマンス
富士山バスター
ワールドスタジアム'92激闘編
ソニックウィングス
GIジョー
天地を喰らうI・II
コズモ・ギャング・ザ・パズル
ナイツ オブ ザ ラウンド
セイブカップサッカー
キャプテンコマンドー
ダイエットゴーゴー
マクロス
ブランディア
エクスバニア
ドギューーン
Rタイプレオ
雷電
ファイナルスターフォース
アンダーカバーコップス
F/A

➡ ご注文は必ずお電話でお願いします。

- 中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- 故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

- パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- 木製 ●JAMMA規格
- 購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

中古大型機も販売!!
300坪の倉庫にいっぱいあるョ。

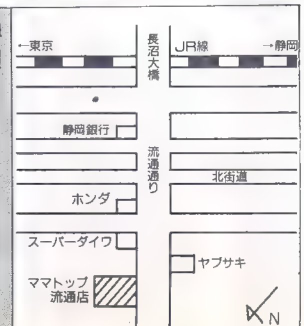
通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



通販で本を買う人へ

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を２枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJINコーナー

担当：APAPA

言うといっそう辛くなるから言わなかったけど、それも苦しいんであえて言おう。

没にしちゃった人、本当にごめん。本が悪かったとは限らないんだからね。

ところで、掲載号の指定だけど、していない本は、現状では僅かに掲載率が悪いぞ。よく考えて書こう。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。4月20日までに届いたものは7月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可」との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

前略！ 道の上より



PAOZ発行、B5判46頁オフ、表紙3色。

「ビギナーゲーマーがキャラコンで作った本。オールキャラです」

ほとんどギャグだが、その中に、なかなか光る7ページの春麗&隆のシリアスあり。

400円の無記名小為替+240円切手にて。（〒335 埼玉県戸田市中町1-7-37 水田陽子）

FUNKY GAMER！



STUDIO I・C・B・M in ホワイトウルフ発行、B5判50頁オフ、表紙2色。

「隆ファンにケンカ売っているかのような、ふざけたストⅡオールキャラ本」

内容は、1・2ページのギャグと、ど根性ガイルの続きを勝手に描いた12ページマンガなど。P11のギャグには笑わされてしまった。

500円の無記名小為替+240分の円切手にて。（〒480-01 愛知県丹波市大口町下小口3-61-1 伊藤邦雄）

PRIVATE ROOM



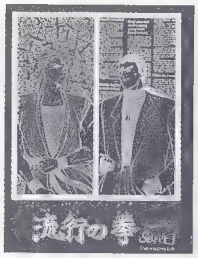
杉やん天国発行、B5判20頁オフ、表紙2色分解。

「杉やん個人誌の龍虎の拳本」

個性のある絵柄が売りの個人誌。ギャグありシリアスあり。

300円の無記名小為替+210円切手にて。（〒462 愛知県名古屋市北区浪打町2-39 杉山幸）

流行の拳



SELF-iFE発行、A5判16頁オフ。

「BIGとKARATEはありませんが、対戦で使えるキャラの4コマ。ゲームをやりこんだ人も、燃えはじめの人も楽しめるように作りました」

キャラごとの4コマ8本。達者な絵である。

300円の無記名小為替+62円切手にて。（〒448 愛知県刈谷市半城土町丸山24 河田方 通）

ワールドヒーローズ読本



ブルーズ&RSC発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。

「藤井あおとひらのわたるの合同本。表紙を見ていただければOK！ フウマがほぼ全Pにいます（笑）」

見ての通りのギャグの本。

300円の無記名小為替+175円切手にて。（〒500 岐阜県岐阜市千手堂中町1-14 ひらのわたる）

さあ～みなさん ごいっ笑に



笑うゾフィー発行、A5判52頁オフ。

「送料のみです！ ストⅡファンの方、読んでください」

ストⅡギャグとストⅡ&FⅣギャグ。絵はうまくないが、けっこう読める。送料のみ、という心意気が買える。

175円の切手にて。（〒338 埼玉県与野市大戸1-19-6 つげ幸生）

宅切草



ロマネスク発行、A5判20頁オフ、表紙2色。

「SFCの弟切草が妙に好きなみなさまへ」

4コマ11本がメイン。弟切草をやってみたくなる一冊。けっこうかわいい絵柄だよ。

200円の無記名小為替+175円切手にて。（〒950 新潟県新潟市牡丹山6-11-22 渋谷由美）

We're no Angels



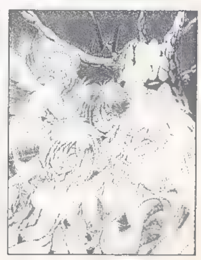
The Freakouts発行、A5判52頁オフ。

「ロマンシング サ・ガの本です。最初から最後までファン激怒（笑）のギャグオンリーなので、買ってみてください」

シリアスっぽい絵柄のくせに、ギャグの連発。絵柄とのギャップのインパクトがある。

350円の無記名小為替+175円切手にて。（〒132 東京都江戸川区西小松川町7-20大江ちさと）

M



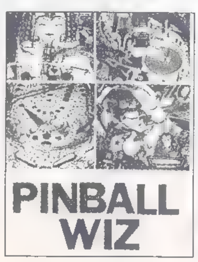
くずもち屋発行、A5判92頁オフ、表紙カラー箔押し。

「女の子にも読んでほしいディバン本です♡」

わずかにバランスに難があるが、キャラ紹介、ショートマンガ、読み物と、本として読める作りの一冊。ディパンの好きな人はどうぞ。

900円の無記名小為替で。（〒192 東京都八王子市北野町165 工藤研二）

PINBALL WIZ



マルコーニ菓子店発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。

「ピンボールが死ぬほど好きだという気持ちを込めました」

内容は、メーカーごとに数機種ずつのマシン紹介。

ピンボールは、実は面白い。だが、各フィーチャーを知っていないと、その楽しさは、ほとんど味わえないものだ。

それを考えると、今遊べる機種のフィーチャー解説と楽しみ方、そしてテクニックの紹介、という部分に、もっとページを割いても良かったと思う。これを機に、ピンボールの振興に頑張ってほしい。

900円の無記名小為替+240円切手にて。（〒465 愛知県名古屋市名東区本郷3-197-2 石川尚人）

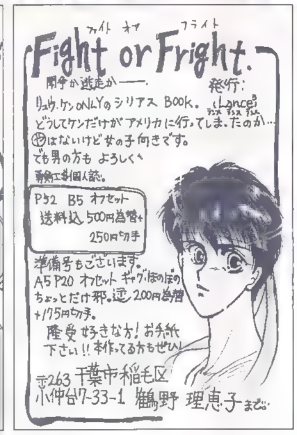
伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷にでないので、端から三ミリ以内に住所などが書いてある場合や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



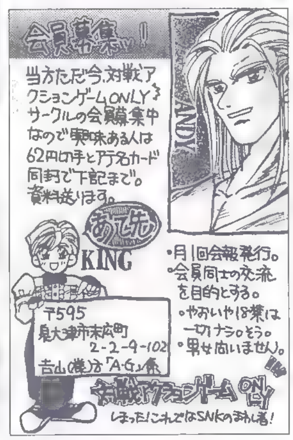




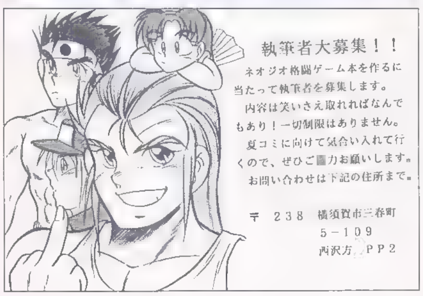








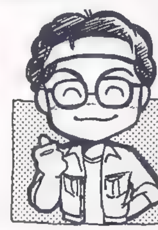






DISC BOX

SHO太郎侍



2月の中旬に、北志賀の竜王スキーパークまでスキーしに行って来ました。今回は長い板を使わないで、60㎝のショートスキーを使ったんですヨ。いやぁこいつが面白い！　回し易くて扱い易い。こいつを履いて、斜度39度ほどのコブを攻めてきましたが、最高に気持ちが良かったんですよ。んじゃいってみますか。

SONIC WINGS
VIDEO SYSTEM



1993年4月21日
キャニオン／サイトロン
CD　：PCCB-00118
￥1500（税込み）

オープニング／パイロットセレクト～セレクト後／地中海ステージ／ボス／ステージクリア／アメリカステージ／NATO（イギリス）ステージ／ロシアステージ／中東ステージ／日本ステージ／スウェーデンステージ／最終ボス／エンディング　ドラマチック編／エンディング　シリアス編／エンディング　ほのぼの編／エンディング　オタッキー編／エンディング　日本編／バッドエンディング／ネーム／S. E. COLLECTION

読者が選ぶ1992ゲーメスト大賞においてベストシューティング賞を受賞し、見事1992年のシューティングゲームの頂点に立った作品のアルバムです。GSM-500のシリーズというのがフトコロ具合のちょっとさびしい君にもうれしいところかナ？アレンジこそ入っていないものの、オリジナル、SEコレクションは完全収録なので、ファンにも納得してもらえるんじゃないかな。解説書には人気爆発アイドル「真尾まお」のインタビューもあるよ。

コナミレーベル
Pop'nツインビー



1993年4月21日
キングレコード
CD：KICA-7613
￥1800（税込み）

1．Sky Avenue（5ステージBGM）
2．虹色の風（3ステージBGM）
3．A DAY in D.B.-sinland
4．ぶっとび大砲野郎どもに捧ぐ（ボスBGM）
5．Twin memories（1ステージBGM）
6．message from MADOKA
7．Twin memories（1ステージBGM）

シリーズ初のスーパーファミコンゲーム「Pop'nツインビー」のイメージアルバム集が発売になるぞ。「ウインビー国民的アイドル計画第2弾」として送るこのアルバム、アレンジは光田健一さんと矩形波倶楽部でおなじみの古川もとあきさん。歌はゲームヒロインのMADOKAさんという豪華な面々によってリリースされるぞ。
MADOKAさんによる曲解説あり、ウインビーのカラオケ講座や座談会、楽譜付きの強力ライナーがついてくるなど、ツインビーファンには涙ちょちょ切れの一枚だよん。

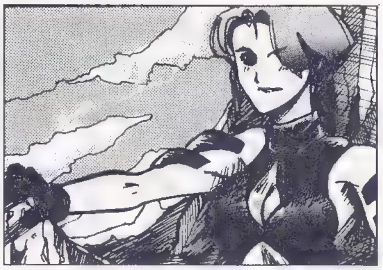
タイトーアリーナで ZUNTATAライブ!!

ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM

4月9日、北海道札幌市の新スポット「サッポロファクトリー」内にタイトー新アミューズメントスペース「タイトーアリーナ」が堂々オープン!フロア内には最新のゲームマシンの他、ディーラー相手に本場のカジノ気分が味わえるスペースや生演奏を聞きながら食事が楽しめるスペースなどが用意されてるぞ。

そのオープン記念として、4月9日から4月11日までの3日間、タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のライブが行われるのだ。ステージは、14時からと21時からの2回。入場は無料で、プレゼントも用意されているので、ぜひ足を運んでくれ。

タイトーアリーナ
札幌市中央区北2条東4丁目
サッポロファクトリー内4階



VIDEO GAME MUSIC トーク



最近のVGMを耳にしていてふと思ったんですが、基本的な音質に関しては、各メーカーとも微妙な点を除いては、あまり大差がなくなってきたようですね。音源の構成としては、FM音楽+PCM(サンプリング)音源がほとんどで、メーカーごとでFM音色のカラーがだいたい決まっていたり、サンプリングの音質が良いとか悪いとかで差が出ているようですね。中でも音源にこだわりを見せているのが、タイトー、セガ、コナミ、ナムコあたりでしょうか。他のメーカーの音屋さんもがんばってくださいね。

私が個人的に思う、ゲーム基板上の音源セクションが特に秀れているのはやはり、タイトーのギャラクティック・ストームでしょうか。ゲーム業界とはほとんど関係のなさそうなシンセサイザー業界の海外メーカーに音源チップを発注するなどは、やはり画期的なことでしたよね。おかげで、VGMのアレンジに使う機材がそのまま基板に載るような形となり、プレイ中にあの素晴らしい音が聴けるようになったのですね(そんな余裕なかった?)

龍虎の拳 SNK



1993年4月21日
キャニオン/サイトロン
ビデオ:PCVP-11102
LD　:PCLP-00421
¥4800(税込み)

C-1 TITLE
C-2 CHARACTER PROFILE
C-3 RYO'S STORY MODE
C-4 VS MODE BEST ROUND SELECTION PART Ⅰ
C-5 VS MODE BEST ROUND SELECTION PART Ⅱ
C-6 VS MODE BEST ROUND SELECTION PART Ⅲ
C-7 ROBERT'S STORY MODE
C-8 SPECIAL SCENE SELECTION
C-9 STAFF CREDIT
C-10 特別付録　龍虎の拳　TV-CF

NEO・GEOの龍虎の拳、完全攻略ビデオが遂に登場!ゲーメスト編の攻略部隊による、芸術的ともいえる華麗なるテクニックのオンパレード!リュウ・ロバートのストーリーモード完全攻略から、VSモード攻略はもちろん、全キャラクターを紹介。さらには、ファンは涙モノのスーパーテクニックや、注目モノの珍プレーなんかも余すところなく収録されているぞ。

お茶どうぞ

今も昔も心が和む茶の香り。見て聴いて、遊んだあとは茶で一服だ。毎日飲めば成人病予防にもなるっていうぞ、さあ、君はどうする!?

ゲーメストついにラジオ番組のスポンサー!

関西で話題沸騰しているラジオ番組を知っているかい? その名も「ゲームミュージッククラブ」だ。

パーソナリティは、ごぞんじコナミ矩形波倶楽部の名ギタリスト、古川もとあき氏なのだ。

毎週日曜日の夜8時30分から、ゲームミュージックがガンガンかかるラジオ大阪（1314KHz）の番組だ。ゲームファンは、聴きのがす手はないよね。

そこで、ゲーメストは4月から、この番組をバックアップしていくのだ! スポットCMのみならず、番組にもドーンと乗り込んでっちゃう可能性アリアリなのでヨロシク。

関西のみんなだけじゃなく、全国のゲーメスト読者は、ぜったいに聴くべし!

アンテナをグィーンと伸ばして(も無理か?)、日曜の夜は「ゲームミュージッククラブ」で決まりだぜ!!

渋谷に心のオアシス出現



世界に1セットしかないものが渋谷にある!

寒さもきびしい2月の下旬、プレイゾーンのまったくなかった東急文化会館側に新しいタイトーの直営店が出現した。その名も「渋谷タイトーステーション」。

今までのゲーセンとはまったく違うイメージでつくられたタイトーステーションは、まさに都会のジャングルの中のオアシスといった感じだ。まあ都会風のゲーセンなので、内装に力を入れたものになっているが、ここは他店と大きく異なる部分がある。それは、スペース内にDJルームがあること。単に流行の曲をかけるだけではなく、FMラジオと直結し、ゲーセンの情報が電波にのったりもするのだ。

またWOWOWともつながりがあり、ステーション内でWOWOWの加盟ができたりするのだ。

スペースは、1階と地下1階の2フロア。1階は大型が中心。その中で目立つのが世界に1セットしかない「バーテクサー」だ。対戦型レースものというゲームでムービング筐体に入ったものだ。なんと助手席がついているので彼女といっしょに乗ることも可能だ。

地下1階はメダルとビデオゲーム。行くしかねえぜ。

1階の奥にはDJのスペースがあるのだ。



インフォメーション

"死ね死ね団(古い)"御用達、興奮のバトルムービーが上陸だ!!



「死ぬまで闘え!」というルールのもと、ノーレフリー、ノーギブアップで闘う男たち。ベガスのコロシアムを血に染めて、友を殺された男の怒りが炸裂する!

格闘技モノ大ブームの昨今、ゲーム、コミック数ある中でこれぞ異種格闘技の真骨頂とも言える映画が、4月10日より、東劇ほかにて全国ロードショー公開される。

その名も「帝王伝説」。なんかゲーム名みたいだけど、まあ気にするな。この映画のスゴイところは、出演者(バトラー)がテコンドーの有段者やプロ・キックボクサーなど、輝かしい武道歴を誇るファイターばかりというトコロ。

彼らのファイティング・スピリットと技の切れは本物だ。格闘ファンならずとも一見の価値あり!映画館へ走れ!

TBSが対戦型アクションゲームの開発に成功!?



Zアームにつるされた十字ボタン役は、超ツラそ〜!

毎週月曜午後7:00〜7:54放送の「ムーブ・関口宏の東京フレンドパーク」で、今、熱い闘いが繰り広げられている!

TBSローカルながら、同番組内でストIIを基盤としたアクションゲーム"バーチャルバトラー"が開発・制作され、めでたく第1回のバトル「渡辺二郎&渡嘉敷勝男VSロボット」も3月1日にオンエアされた。

血と汗と涙の結晶のこのゲーム、手元でコントローラーを操るなんていうことはしない、ロボットに対する2人の人間が体全体で操作するのだ(番組スタッフにはもう血も涙もない)。写真を見よ、この真剣な表情。まさにストロングな男の闘いと言えよう。

テレビ界初(!?)のこの試み、世の人々にゲームの楽しさを再認識させ、ゲーセンの地位向上に貢献してくれることを期待し、このコーナーが成功するようにみんなでお祈り(-)しようではないか!

現在その他の体感ゲームも開発中とのこと、期待しよう。

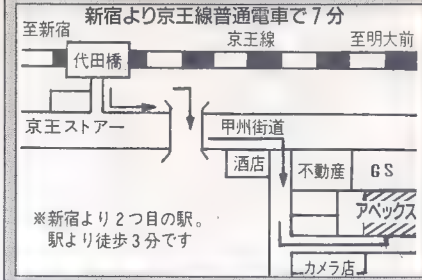
基板売買のトータル・アドバイザー

TMGC TM ゲームクラブ ㈱アペックス

営業時間
月曜～金曜
PM1:00～PM7:00
(土曜AM10:00～)

通販受付
AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休
☎03-3323-9911
FAX 03-3323-5533

ショールームにて展示販売中



どうぞご来店下さい。

アペックス春の大感謝祭'93

《お買い得目玉商品》

R・タイプⅡ	¥15,000	大工の源さん	¥13,000
アレスの翼	¥10,000	テラフォース	¥7,000
ウルトラマン	¥7,000	DJボーイ	¥18,000
キューティQ	¥88,000	デスブレイド	¥20,000
原始島	¥10,000	ドギューン	¥58,000
サイドアームス	¥6,000	ドラゴンパンチ	¥7,000
サンダークロスⅡ	¥25,000	ネクストスペース	¥8,000
地獄めぐり	¥6,000	ヴィマナ	¥18,000
スーパースターズ	¥8,000	ボルフィード	¥25,000
スーパーバレーボール	¥7,000	魔魅伝説	¥5,000
スカイアドベンチャー	¥10,000	マジカルクリスタル	¥18,000
ストリートファイターⅡ	¥80,000	ラスタンサーガ	¥10,000
スノーブラザース	¥8,000	レジオン	¥8,000
戦場の狼	¥7,000	ロオリングサンダーⅡ(ROM)	¥5,000
ダークシールⅡ	¥15,000		

ナムコ　システムⅠ

・スプラッターハウス	¥20,000
・倉庫番	¥17,000
・タンクフォース	¥22,000
・デンジャラスシード	¥20,000
・ドラゴンズスピリット	¥20,000
・メルヘンメイズ	¥25,000
・ワールドスタジアム89	¥14,000
・ワールドスタジアム90	¥15,000

アイレム

・R・タイプ	¥8,000
・エアーデュエル	¥13,000
・Xマルチプライ	¥13,000
・ギャロップ	¥12,000
・最後の忍道	¥13,000
・ドラゴンリード¥13,000	
・トンマ	¥12,000

セガ　システム16B

・イースワット	¥13,000
・VP	¥13,000
・ゴールデンアックス	¥18,000
・忍	¥16,000
・獣王記	¥13,000
・タフターフ	¥13,000
・モンスターレア	¥13,000
・琉球	¥11,000
・レッスルウォー	¥11,000

ナムコ　システムⅡ

・アサルト(P付)	¥98,000
・球界道中記	¥70,000
・コズモギャングザビデオ	¥100,000
・スーパーワールドスタジアム	¥73,000
・ドラゴンセイバー	¥78,000
・バーニングフォース	¥70,000
・フェリオス	¥98,000
・マーベルランド	¥80,000
・未来忍者	¥80,000
・ローリングサンダーⅡ	¥70,000
・ワルキューレの伝説	¥138,000

ジャレコ

・伊賀忍者伝	¥17,000
・実力プロ野球	¥15,000
・セイントドラゴン	¥15,000
・破兆	¥17,000
・P・47	¥17,000
・ファンタズム	¥20,000
・ロッドランド	¥20,000

ゼガ　システム24

・クイズ宿題を忘れました	¥18,000
・クイズ廊下に立ってなさい	¥18,000
・クラックダウン	¥18,000
・スーパーマスターズゴルフ	¥18,000
・スクランブルスピリット	¥18,000
・ダイナミック(P付)	¥18,000
・ボナンザブラザーズ	¥18,000
・ラフレーサー(P付)	¥18,000

セガ　システム18

・ウォーリーを探せ	¥38,000	・シャドウダンサー	¥30,000
・エイリアンストーム	¥25,000	・ブロックシード	¥23,000
・クラッチヒッター	¥48,000	・ムーンウォーカー	¥28,000

◎セール中において、アペックスキャッシュは、通常通り御利用になれます。(一部商品を除く)



●対応機種
X68Kモニター
CU14AD、BD
PC-TV45X、35X
FM-TOWNS
他2社モードオートシンク以上の15kHz対応モニター
※PC-KD86X、88Xは、相性の問題がありますのでTEL下さい。
※PC-KD85X、EPSON PC98モニターには対応しておりません。

RAS HD(本体)　¥14,500
MSXアダプタ　¥2,500

代理店募集中!

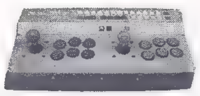
▶今、アペックスで買物すると合計額の5%の金券を発行しています。これは基板購入の際にお金の代わりになります。

▶ストⅡダッシュをターボにバージョンUP! ダッシュターボともども好評受付中。

注目!

ゲーマーのゲーマーによる
ゲーマーのためのパソコンネット
"アペックスNET" テスト運営開始!
※詳しいことは電話にてお問い合わせ下さい。担当:川久保

KIC



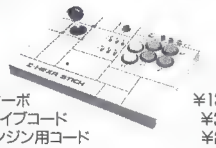
PANA TWIN　本体¥38,000
①RGBケーブル・21P.15P　¥3,500
②麻雀ハーネス　¥3,000
③ストⅡ対応JAMMAハーネス　¥3,000

シグマ



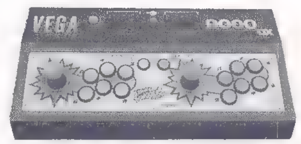
AV-2001(ステレオ)　¥25,000
㊟Σ6000ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ6000ターボをご使用ください。

シグマ



Σ6000ターボ	¥13,800
メガドライブ用コード	¥3,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
Fコン用コード	¥2,000

ベガ9000DX



¥53,000

ローンでの購入、充実しました。ストⅡターボ3点セットが月々¥10,000より!

ストⅡ'ターボ+ハーネス+パナツィン
(消費税込み¥280,160)
頭金¥10,160
¥6,600×35　初回¥6,750　ボ¥20,000×6
¥9,900×35　初回¥11,250　ボ　なし
¥13,800×23　初回¥14,700　ボ　なし

ストⅡダッシュ (中古) 3点セット
ストⅡダッシュ+ハーネス+パナツィン
(消費税込み¥210,120)
頭金¥10,120
¥7,300×35　初回¥9,500　ボ　なし
¥10,200×23　初回¥9,500　ボ　なし

ストⅡ'ターボ+ベガ9000DX+ハーネス
(消費税込み¥292,005)
頭金¥2,005
¥7,300×35　初回¥8,750　ボ¥20,000×6
¥10,600×35　初回¥11,075　ボ　なし
¥14,800×28　初回¥16,300　ボ　なし

ストⅡダッシュ+AV2001+Σ6000ターボ×2+ハーネス+ジョイスティックケーブル
(消費税込み¥224,128)
頭金¥4,120
¥8,000×35　初回¥11,500　ボ　なし
¥11,200×23　初回¥13,000　ボ　なし

(ボ=ボーナス時の支払い)

新製品情報

☆フック	¥178,000
☆ミスティックウォーリアーズ	¥158,000
☆サイバトラー	¥158,000
☆戦国伝承2	¥48,000
☆ガルメデス	¥158,000
☆麻雀競馬王	¥128,000
☆ファイヤースープレックス	¥58,000
☆ナックルヘッズ	¥148,000
☆ウルトラ闘魂伝説	¥188,000
☆グリッドシーカー	¥188,000
☆クイズチャンネルコレクション	¥148,000
☆砦一とりでー	¥138,000
☆ダークエッジ	¥178,000
☆ファイターズヒストリー	未定
☆ハットトリックヒーロー'	未定
☆スーパーワールドコート	¥148,000
☆クイズ人生劇場	¥88,000
☆マッスルボマー	未定
★ストⅡダッシュターボ改造受付中!	

■その他、当社で扱っている商品(中古基板3000枚を含む)どのような組合せでも、ローンの使用は可能です。
■大型筐体(エアロシティ、マドンナ、ドーミーJr等)については、制約(運搬、搬入)がありますので電話で相談してください。

ドリームToco（トコ） あらっ!!こんなに安くていいのかしら!?

今月のぶっとび商品 4月1日〜4月30日まで
（当店リストが届いた日より）

- ○サンダードラゴン……………………9,000円
- ○ワールドスタジアム…………………9,000円
- ○WWFレッスルフェスト…………9,000円
- ○チャンピオンベースボール……………100円
- ○マージャンPCB（カメラ小僧、麻雀革命、大霊界、麻雀狂時代 家元、制覇、Gメン89、リアルマージャンなど） 1枚100円均一
- ○???（リストにて発表、おどろき!?）

アイレム

アンダーカバーコップス	50,000円
R-TYPE LEO	55,000円
ボンバーマン	12,000円
ガンフォース	15,000円
サンダーブラスター	22,000円
大工の源さん	10,000円
ガンホーキ	23,000円
妖獣伝	4,000円
ジッピーレース	6,000円
ザ・バトルロード	3,000円

セガ

テトリス	17,000円
コラムス	35,000円
コラムスⅡ	6,000円
フラッシュポイント	6,000円
チョップリフター	15,000円
ガルディア	7,000円
ピットフォールⅡ	22,000円
チャンピオンプロレス	5,000円
ミスターバイキング	28,000円
ヘビーメタル	35,000円

データイースト

サイコニクスオスカー	10,000円
ウルフファング	28,000円
タンブルポップ	15,000円
トリオザパンチ	15,000円
リバレーション	8,000円
サンダーゾーン	20,000円
デスブレイド	20,000円
ガンボール	35,000円
サイドポケット	2,000円
スタジアムヒーロー	1,000円

麻雀

クイズ麻雀早くやってよ	3,000円
東京ギャル図鑑	4,000円
7次元の妖精達	5,000円
キャンパスハンティング	5,000円
麻雀用語の基礎体力	3,000円
カメラ小僧	3,000円
ギャルの告白	2,000円
個人教授	3,000円
テレフォン麻雀	3,000円
レディーハンター	3,000円

SNK

バトルフィールド(P無)	3,000円
ゴールドメダリスト(P無)	5,000円
ファイティングゴルフ	5,000円
パドルマニア	5,000円
帰ってきたベースボール	5,000円
原始島	12,000円
ジャンボウ(P無)	1,000円
ビーストバスターズ	相談
ヴァンガードⅡ	25,000円
サスケVSコマンダ	23,000円

タイトー

エレベーターアクション	9,000円
アルペンスキー	30,000円
カダッシュ	9,000円
ダイナマイトリーグ	1,000円
キック&ラン	5,000円
パラメデス	3,000円
レイメイズ	18,000円
デッドコネクション(サブ)	7,000円
ゆうゆのクイズ(サブ)	7,000円
メタルブラック(サブ)	15,000円

東亜プラン

ドギューン	40,000円
達人王	30,000円
フィグゼイド	30,000円
大旋風	6,000円
ゴークス(P無)	5,000円
フーピー	8,000円
アウトゾーン	25,000円
ゼロウイング	13,000円
ワードナの森	6,000円
鮫！鮫！鮫！	20,000円



カプコン

ストリートファイターⅡ	大特価
ストⅡダッシュ	大特価
カプコンワールドⅡ	90,000円
バース	70,000円
ブロックブロック(P無)	5,000円
アタックス	15,000円
バルガス	15,000円
戦場の狼	7,000円
カプコンベースボール	3,000円
クイズ殿様の野望	3,000円

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	3,000円
ザ・ビッグプロレス	2,000円
くにお君	7,000円
ザインドスリーナ	8,000円
スーパースターズ	7,000円
ドッチボール	3,000円
西遊降魔録	3,000円
ダブルドラゴン	8,000円
コンバットライブス	5,000円
ダブルドラゴン3	5,000円

ナムコ

F/A	45,000円
エクスバニア	50,000円
クイズ魔Q大冒険	40,000円
コズモギャングザパズル	55,000円
セビウス	15,000円
スカイキッド	40,000円
ガントレットⅡ	33,000円
クラックス	3,000円
ランパート	8,000円

ナムコロムキット各種あります。

コナミ

グラディウス(ハーネス電源付)	38,000円
トライゴン	23,000円
サーカスチャーリー	9,000円
シティーボンバー	13,000円
メインスタジアム	6,000円
ロードファイター	6,000円
魂斗羅	12,000円
フラックアタック	10,000円
ガッタンゴットン	15,000円
ストラテジーX	15,000円

テクモ

スターフォース	13,000円
アルゴスの戦士	17,000円
ボンジャック	10,000円
クイズ学園パラダイス	7,000円
クイズDNAの反乱	5,000円
シルクワーム	8,000円
ストライクガンナー	10,000円
ジンジンジップ	30,000円
雷牙	13,000円
雷電	45,000円

ネオジオソフト（業務用）

あしたのジョー伝説	2,000円
フットボールフレンジー	3,000円
クロスソード	3,000円
リーグボウリング	3,000円
バーニングファイト	3,000円
ベースボールスターズ2	5,000円
ラストリゾート	4,000円
アンドロデュノス	5,000円
龍虎の拳	9,000円
戦国伝承2	15,000円

リスト請求方法 ⇩

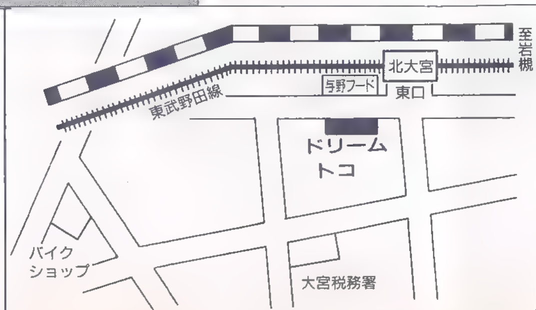
○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他の**リスト**希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

○通販（代引）システムOK! ☎048-649-7650
受付時間：PM2：00より（水曜定休）

○ショールーム営業ご案内
平日PM2：00〜PM6：00／土・日PM2：00〜PM8：00（水曜定休）
※臨時休業もありますのでTELにてご確認ください。

マニアのために格安販売を目指す ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650

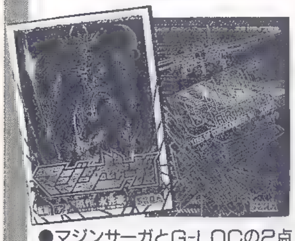


5月号プレゼント

締め切り⇨4月30日
ハガキ⇨42ページにあります。
当選者発表⇨7月号

アンケートハガキを出すとき、鉛筆書きや乱雑な字で書くのはよくないらしいぞ。

1 セガ・エンタープライゼス提供　メガドライブ用ソフト(2名)



●マジンサーガとG-LOCの2点を各1名。番号のほかゲーム名も一緒に書いてくれると嬉しい。

2 セガ・エンタープライゼス提供　メガCD用ソフト(1名)



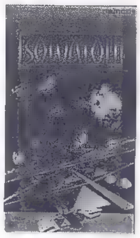
●三国志シミュレーション天舞を1名に。

3 セガ・エンタープライゼス提供　ゲームギア用ソフト(2名)



●レミングスとウィンブルドンを各1名。ネズミに愛を感じるしか。

4 読者サービス部提供　ソルバルウビデオ(5名)



●正真正銘の販売ビデオだ。スターブレードとはまた一味違うポリゴンの世界を堪能してくれ。

5 毎度おなじみ生写真(10名)



6 ゲーメストテレカ(5名)



7 ナムコ提供　ナゾの小冊子(10名)

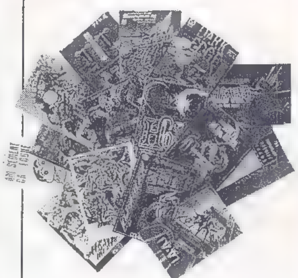


AOUプレゼント

8 バンプレスト　ウルトラ闘魂伝説ポスター(20名)



9 各出展メーカー提供　カタログ(10名)



ギャルズアイランド2のプレゼントコーナーで、No.7は、ジャレコさん提供のプレゼントです。抜けてました、ゴメンナサイ。

ギャルズアイランド2発売直前特別企画
人気ギャル予想10クイズ
当選者発表

1位をアンダーカバーのローザと予想したのが205人。応募総数770通のうち3位までの正解者は75人。さすがにそれ以上となると難しく、5位までの予想が的中した人は4人のみでした。残念ながら完全な正解者はいませんでした。公平に抽選し20名のかたにゲーメスト特製テレカをプレゼントします。

陶山　悠君（北海道）
中島朝香さん（埼玉県）
中村敏幸君（埼玉県）
坂田智也君（神奈川県）
岡本征雄君（神奈川県）
川口　豪君（新潟県）
吉田　剛君（静岡県）
岩谷良二君（滋賀県）
山根康裕君（滋賀県）
伊藤　晃君（京都府）
村山秀明君（京都府）
前田康貴君（大阪府）
市毛雅之君（兵庫県）
高村英俊君（岡山県）
佐藤貴雄君（徳島県）
土居貴和己君（愛媛県）
江田信一君（佐賀県）
中野　良君（大分県）
山元康徳君（宮崎県）
小牧圭司君（熊本県）

当選おめでとう
3月号プレゼント当選者発表

アイレムカレンダー
岩淵さえ子さん（宮城県）
丹野喜仁君（山形県）
清水江津子さん（神奈川県）
松井洋子さん（石川県）
高村英俊君（岡山県）

データイーストカレンダー
稲村博幸君（東京都）
伊藤徳彦君（千葉県）
黒木正淳君（愛知県）
伊藤龍史君（大阪府）
渡　一雄君（広島県）

カプコンカレンダー
橋井裕子さん（神奈川県）
松浦慎一君（愛知県）
渋谷美由紀さん（兵庫県）
部屋由美さん（広島県）
長田美砂紀さん（福岡県）

コナミカレンダー
田中里子さん（埼玉県）
鈴木康之君（神奈川県）
中川裕行君（新潟県）
井上和久君（大阪府）
村田浩一君（島根県）

バンプレストカレンダー
石川　裕君（栃木県）
吉田みのり君（埼玉県）
大村慎一君（滋賀県）
内田将宏君（岡山県）
本常昌弘君（山口県）

ナムコカレンダー
萩谷亮輔君（茨城県）
榊原里人君（静岡県）
平井秀樹君（滋賀県）
平湯　要君（長崎県）
中田慎一君（長崎県）

タイトーカレンダー
日下部美香さん（岐阜県）
柏原大地君（滋賀県）
奥田高功君（香川県）
山崎忠洋君（鳥取県）
園田　剛君（福岡県）

ジャレコカレンダー
保戸田康一君（東京都）
福田雄一郎君（東京都）
山口　剛君（神奈川県）
佐藤堂三君（愛知県）
野口賢一君（福岡県）

シグマカレンダー
花田史記君（北海道）
若松ゆりさん（東京都）
丸山　剛君（富山県）
勝又保成君（愛知県）
今井　徹君（兵庫県）

おめでとうございます

宇宙堂の基板は消費税込。しかも送料は全国一律¥500だそうだ。

★直接販売希望の方は前日にTEL下さい。TELなき場合お相手致しません!!(日中は通販で急がしい為)★
★価格と在庫は常に変動していますのでTELにてお問合せ下さい。君の入らなくなった基板買取ります。★

(ア) アトミックロボキッド……¥ 9,000
アマテラス……¥ 8,000
アクロバットミッション……¥15,000
あしたのジョー……¥ 7,000
阿修羅ブラスター……¥15,000
R-TYPE……¥ 8,000
R-TYPEⅡ……¥15,000
R-TYPEレオ……¥58,000
アンダーカバーコップス……¥53,000
アステリクス……¥40,000
(イ) 1941……¥60,000
(ウ) ウイッツ……¥ 5,000
ウルトラマン……¥ 8,000
宇宙戦艦ゴモラ……¥12,000
ウォーリーをさがせ(P付)……¥25,000
ウルフファング……¥25,000
ヴォルフィード……¥13,000
ヴィマナ……¥25,000
(エ) SRD……¥ 6,000
MIA……¥12,000
F-1ドリーム……¥ 7,000
MVP……¥ 6,000
STG……¥12,000
F-1グランプリ……¥15,000
エイリアンストーム……¥18,000
ASO……¥12,000
SDガンダム……¥12,000
(カ) 歌舞伎Z……¥12,000
火激……¥ 5,000
ガンスモーク……¥12,000
カルノフ……¥ 9,000
ガンフォース……¥15,000
ガンボール……¥25,000
ガンホーキ……¥23,000
(キ) キングオブドラゴン……¥60,000
強行突破……¥ 6,000
究極タイガー……¥12,000
ギャロップ……¥12,000
ギガンテス……¥12,000
奇々怪界……¥ 8,000
キャッスルオブドラゴン……¥ 8,000
ギャルズパニック……¥25,000
キャプテンコマンドー……¥60,000
(ク) クライムファイターズ……¥15,000
クイズろうかに立ってなさい……¥12,000
クレイジーコップ……¥12,000
クロスブレイズ……¥25,000
クラッチヒッター……¥30,000
功里金団……¥ 9,000
クラックス……¥ 5,000
クイズ熱血スクランブル……¥ 9,000
クイズDNAの反乱……¥ 9,000

グリンベレー……¥ 7,000
空牙……¥25,000
グラディウスⅡ……¥30,000
グラディウスⅢ……¥25,000
(ケ) ゲバラ(P無)……¥ 9,000
(コ) 航空騎兵物語……¥ 7,000
ゴールドメダリスト……¥ 7,000
コブラコマンド……¥ 7,000
ゴールデンアックス……¥18,000
ゴークス(P無)……¥ 9,000
コットン……¥29,000
コンバットライブス……¥ 7,000
(サ) サラマンダ……¥25,000
ザインドスリーナ……¥ 9,000
サンダーフォックス……¥15,000
サイコニクスオスカー……¥13,000
鮫・鮫・鮫(2P同時プレイ)……¥28,000
サンダークロス……¥23,000
サンダークロスⅡ……¥23,000
サンダーブラスター……¥20,000
サンダーゾーン……¥20,000
(シ) シティボンバー……¥12,000
シークレットエージェント……¥18,000
地獄めぐり……¥12,000
シュトラール……¥16,000
ジェミニウイング……¥ 9,000
ジンジンジップ……¥35,000
(ス) スカイアラート……¥35,000
S・チャンピオンベースボール……¥ 5,000
スーパーフォーミュラ……¥ 6,000
スカイマッシャー……¥13,000
ストリートスマート……¥10,000
ストリートファイター……¥35,000
ストリートファイターⅡ……¥68,000
ストリートファイターⅡダッシュ……¥150,000
スパルタンX……¥ 7,000
スタジアムヒーロー……¥ 5,000
スペランカーⅡ23の鍵……¥ 7,000
(セ) ゼクセクス……¥28,000
戦場の狼Ⅱ(海外版マークス)……¥55,000
(ソ) ソルダム……¥28,000
(タ) タスクフォースハリアー……¥10,000
大旋風……¥ 9,000
ダークシール……¥16,000
ダークシールⅡ……¥22,000
WWFレッスルフェスト……¥18,000
XXミッション……¥12,000
タンブルポップ……¥15,000
ダイナマイトリーグ……¥ 3,000
Wドラゴン……¥ 8,000
ダイエットGOGO……¥30,000
ダッシュ野郎……¥12,000

タイムスキャナー……¥15,000
ダイノレックス……¥48,000
達人……¥15,000
達人王……¥30,000
大工の源さん……¥12,000
大魔界村……¥60,000
(ツ) ツインイークル……¥20,000
(テ) 出たなツインビー……¥25,000
DDクルー……¥20,000
デスブレイド……¥23,000
テトリス……¥18,000
(ト) ドラゴンブリード……¥15,000
殿様の野望……¥ 5,000
ドカベン……¥ 8,000
トライゴン……¥26,000
ドッジボール部……¥ 6,000
闘神ブレイザーズ……¥18,000
(ナ) ナイツオブザラウンド……¥60,000
(ニ) ニュージーランドストーリー……¥12,000
ニンジャキッズ……¥38,000
(ハ) バンダイク……¥ 8,000
ハレーズコメット……¥15,000
パロディウスだ……¥23,000
バルダーダッシュ……¥ 9,000
バルトリック……¥15,000
バンクショット……¥ 9,000
バイオレンスファイト……¥15,000
(ヒ) 飛翔鮫……¥ 9,000
(フ) ブラッドブラザーズ……¥13,000
フーピー……¥13,000
ブラックアタック……¥13,000
ファイナルファイト……¥45,000
(ヘ) ヘクシオン……¥ 8,000
(ホ) ボンバーマン……¥18,000
(マ) マスターオブウエポン……¥ 9,000
マンハッタン24分署……¥ 7,000
マクロス……¥35,000
(ミ) Mr五衛門……¥ 8,000
ミグバグ大冒険……¥45,000
(メ) 迷宮島……¥ 5,000
メタルブラック……¥45,000
(モ) モンスターレア(A-TYPE)……¥13,000
モンスターランド……¥10,000
(ユ) USムスタング……¥10,000
(ラ) ラスタンサーガ……¥20,000
ラビリンスランナー……¥ 9,000
ラストデュエル……¥ 9,000
雷電……¥35,000
(レ) レジオン……¥ 5,000
霊界導士……¥ 5,000
レゾン……¥12,000
R・アイランド(EXTRA)……¥18,000

(ロ) ロードファイター……¥ 7,000
L・ランナー3魔神の復活……¥ 7,000
L・ランナー4帝国からの脱出……¥ 7,000
(ワ) ワードナの森……¥ 7,000
ワイルドファング……¥16,000

★ 麻 雀・花 札 ★

個人教授……¥ 5,000
熱血麻雀宣言……¥12,000
ファンクラブ……¥ 7,000
フライデー……¥ 5,000
華折鶴……¥ 9,000
ねるとん牌鯨団……¥ 9,000
S・マルキン版……¥30,000
S・リアルPⅡ……¥ 9,000
大人の麻雀……¥ 5,000
ナンパストーリー……¥ 5,000
ねらえトップスター……¥ 5,000
花のもも子組……¥ 5,000

★namco★

スプラッターハウス…S・I……¥28,000
タンクフォース……S・I……¥22,000
ブラストオフ……S・I……¥28,000
クイズ魔Q大冒険……¥28,000
源平討魔伝……¥18,000
ワースタ '90(ROM)……¥ 3,000
タンクフォース(ROM)……¥ 7,000
球界道中記(ROM)……¥ 5,000
S・ワースタ(ROM)……¥ 5,000
ローリングサンダーⅡ(ROM)……¥ 5,000
マーベルランド(ROM)……¥ 8,000
ドラゴンセイバー(ROM)……¥ 8,000

★各社ROMキット★

ろうかに立ってなさい… (SUB)24…¥ 5,000
D・カントリークラブP付(SUB)24…¥ 9,000
スパイダーマン…… (SUB)32…¥ 9,000
ドンドコドン…… (SUB)F2…¥ 4,000
栄光の甲子園…… (SUB)F2…¥ 4,000
ミズバグ大冒険…… (SUB)F2…¥13,000
MJ-12…… (SUB)F2…¥10,000
ファイナルブロー…… (SUB)F2…¥ 3,000

★業務用NEO-GEOソフト★

下記はMV-1(業務用ネオジオ基板)専用ですので家庭用の本体にはささりません。

MV-1(1本用)……¥120,000
餓狼伝説……¥ 3,000
あしたのジョー伝説……¥ 5,000
スラッシュラリー……¥ 4,000
キングオブモンスターズ……¥ 3,000
戦国伝承……¥ 4,000
M・ネイション……¥ 5,000
ワールドヒーローズ……¥10,000

コントロールBOX KIC PANA-TWIN



PANA-TWIN……¥38,000
中間ハーネス1本……¥ 3,000
RGB15・21ケーブル……¥ 3,000
S・ファミコン用インターフェース ¥ 8,000
BOXと基板を購入するとハーネス1本サービス。

通販もOK!!

通販希望の方はTELにて注文してね。
その後、商品代(消費税不要)+送料¥500を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。
ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20〜50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

店頭販売希望の方は前日に必ずTEL下さい。

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋

㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 AM9:30〜PM12:00
PM1:00〜PM10:00 祝休
最新在庫リスト希望の方は62円切手×2を封筒に同封の上御請求下さい。

すばらしい本屋さん32軒

ゲーメストバックナンバーを売っている"すばらしい本屋さん"が今月も4軒増えた！全国制覇へまっしぐら!?

今月のゲーメストでんこもり店

●太田市 アルファースポット

当店は、書籍、雑誌、ビデオ、CD、ファンシー商品、文房具、ゲームソフト等、様々な商品を取り揃えており、あらゆるお客様のニーズにこたえられるように努力しています（特にコミック本の品揃えは市内一）。また店内の一角にはアーケードゲーム（ストⅡダッシュ、ターボやNEOGEOなど）も置いてあり、平日も午後になると大勢の子供たちで賑わっております。ゲーメストのバックナンバーはまとめて買っていくお客さんが多いですね。ぜひお気軽にお立ち寄りください。



最近ターボとバナツインをセットで買ったアルスポの店長

「すばらしい本屋さん」になりたい書店さんに

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03（3293）9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105

関東地方

●好文堂書店
栃木県真岡市台町4165－2
☎0285－82－2061

●アルファースポット
群馬県太田市石原473－1
☎0276－46－8836

●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4－7－5
☎0273－63－5961

●辰正堂書店
千葉県松戸市松戸1181ボックスビル6F
☎0473－64－7997

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6－12
☎0436－43－0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011

●田無書店
東京都田無市本町4－2－11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町4－6
☎0426－45－9121

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463－78－5521

●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2－22－29
☎0256－35－6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5－22－10
☎053－454－7898

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1－2－6
☎0543－64－8012

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1－4－18
☎053－473－2232

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3－25－6
☎052－732－3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052－771－5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1－515
☎052－805－2535

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北2－7－18
☎06－461－2321

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152

●ブックストールパイン
大阪府堺市錦之町東2－1－16
☎0722－24－4184

●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町
3－20ポポロ1F
☎0742－35－2529

中国地方

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625－2
☎086－276－8454

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267

●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2－25緒方ビル2F
☎09302－5－7335

Bookstore LIST

めざせハイスコア!!

ようやく寒い冬が終わろうとしている。確実に春がやってきているのがわかる毎日。気候がよくなると気分もよくなる。ふむ、ちょっとゲーセンへっていうのもいいね。

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0（3）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A 連付き (SEMI−AUTO)	2,012,150	CBX	1コインALL ACM ノーミス
2	SDガンダム ネオバトリング(1P)	590,000	CBX	5−3 R×78NT1
3	餓狼伝説 2 (ビック・ベア)	832,500	勇者ビック・ベア	1コインALL P×10
4	餓狼伝説 2 (不知火 舞)	625,500	機忍（ウソ）	1コインALL
5	餓狼伝説 2 (テリー・ボガード)	403,800	馬と女優	1コインALL P×1
6	餓狼伝説 2 (アンディ・ボガード)	910,200	100万とどかず㊖	1コインALL
7	餓狼伝説 2 (キム・カッファン)	1,077,600	兄貴とわたし 俺を見てくれ	1コインALL
8	天地を喰らうII (関羽)	3,027,560	D. D. F	1コインALL
9	富士山バスター (忍者)	809,400	㊍	1コインALL
10	コズモギャング ザ・パズル(1P)	5,408,015	HAT	LV100から299 コズモ2712

ゲームブティックジャック&ベティ ☆＝0（14）

山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F ☎(0233)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2 (不知火舞)	1,059,200	ZAÔ−HIR	ALL 1コインALL
2	天地を喰らうII (関羽)	2,526,550	じょち	1コインALL
3	コズモギャング ザパズル	4,249,201	よこてん㊖がライバル BOMB	COSMO1707 LV 225
4	ぷよぷよ	371,969	G・Namaぐろ	ふつうスタート ブロック419
5	スーパー上海 (プロフェッショナル)	150,400	GIN	1コインALL ノーマル設定
6	チャタンヤラクーシャンク	567,300	TMN	ALL 黒帯 イージー設定
7	バース連㊖	6,551,100	NOP・CPS㋯	1コインALL フロント
8	ソニックウィングス	1,310,700	NOP・CPS㋯	2周ALL
9	スターブレード連	1,851,500	ASK	1コインALL
10	ガンフロンティア連	863,460	SYN	1コインALL 残＝4

ファミリーランドカーニバル ☆＝0（3）

福島県会津若松市中町3−53 ☎(0242)27−2236

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,187,300	アレッサンドロス・ジュン	ブランカ
2	ストリートファイターII' ターボ	1,338,200	志田謙治 ベリー天画	ケン
3	ストリートファイターII' ターボ	1,141,500	ザコに用はネエー！下手!!お前の事だTKS	サガット
4	ストリートファイターII' ターボ	955,200	ガイル強し！！㋮	ガイル
5	ストリートファイターII' ターボ	943,700	やっぱCOM強いっす㋭	バルログ
6	ストリートファイターII' ターボ	847,100	北野さんを守る会々長	バイソン
7	ストリートファイターII' ターボ	716,900	必殺メンズビーム！ウン！！ピュー	ベガ
8	ストリートファイターII' ターボ	758,000	やっぱ チュンがいい	E・本田
9	ストリートファイターII' ターボ	1,139,900	ぜんぜんだめ ボタン系統by・YSKZ	リュウ
10	ストリートファイターII' ターボ	987,700	COMが強えーよ アニキィ〜〜〜〜	チュンリ

JOYCOM'S ☆＝0（5）

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クイズ 学問ノススメ	1,704	勝利の女神♡（実は悪魔） えっちゃん㊔	ALL 以下ノーマル設定です
2	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,521,800	育夫改めしゃがみアッパー NONKI	ALL 来月に期待．
3	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,447,600	超兄貴状態！ NONKI	ALL こっちも来月
4	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,370,500	埼工大の新星再び登場 YM. T（へぼっち）	ALL サル未満 こちらは終ってる
5	R−TYPE LEO	5,694,550	スピード全部とろう EIT	ALL 残×4 連
6	コズモギャング ザ・パズル	6,968,461	Monchan	L402 コズモ4131
7	龍虎の拳 (リュウ)	1,015,830	ダッチ戦隊ワイフマン1号−FOX	ALL Ⓟ×ALL 来月こそは
8	龍虎の拳 (ロバート)	997,990	YM. Tturbo−FOX	ALL Ⓟ×15 ジャックミス
9	ストリートファイターII (リュウ)	1,671,900	大阪のダブルがわからん。誰か教えて	Ⓟ×ALL WKO×48
10	テトリス (スーパー穴ウメ)	レベル15	おサル以下！バイト女の子えっちゃん㊎㊒	今月は土浦の申請ないです

ハイテクセガ高崎 ☆＝9（170）

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル連	34,076,400	CYCLONE−R. T	ALL
2	V.R. (ツインタイプ初級)	2′32″09	不満爆発寸前！！「復活SOL」高沢一成さん	ALL VR 3 マニュアル
3	天地を喰らうII (魏延連㊣付き)	3,271,750	ESSAY㊙原田組長	ALL 残0
4	ストリートファイターII' ターボ(春麗連付き)	スコア極秘	人間失格	ALL 36本 爪×3
5	デザートブレイカー (簞幻蔵連㊣付き)	930,570	ESSAY㊙新命明	ALL
6	富士山バスター (歌舞伎連㊣付き)	1,215,400	「また昇竜拳か？」塾長談秘密バレる!!ⒺABN	㋩×17 Ⓓ×5 ALL
7	ぷよぷよ	423,661	オヤジの5時間に渡るせっかんシーンを隠し撮り!!	ALL そして．．．
8	ワールドヒーローズ (ジャンヌ連付き)	2,491,800	裏ビデオ「ザ・折檻」主演：ESSAY−ABN㊙	興奮度 ★★★★ ヌケル ★★★★★
9	ワールドヒーローズ (J.カーン連付き)	1,962,400	PST−JUN㊙	ALL
10	ダークエッジ	全6キャラ制覇!!	「ライオットシティの方がマシだよ。超つまらねえよ」	現場の声

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（4）

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−8580

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2 (アンディー)	668,500	OAI	ALL
2	餓狼伝説 2 (不知火舞)	586,400	お立ち台女大好き Ⓒ	ALL
3	戦斧デスアダーの復讐	偏差値794	佐藤 光	ALL リトル使用
4	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	921,600	ドレーゲーマー DCMM	ALL
5	F/A(6−WAY)	2,001,800	スルメ大王のしもべDONだ！！㊥	ALL連なし JA−37
6	コズモギャング ザ パズル	6,632,855	八戸スルメ大王友の会会長しんいち	
7	エクスバニア	32	熊田熊吾郎	3−4
8	ヘクシオン(ロング)	954,559	クソゲー野郎DCMM	L−86
9	クイズ学問ノススメ	189	RYU	センチャマッチャまで
10	達人王	599,290	いまさら入荷しても遅いけどやるしか！	4面 3日目にて

ゲームコーナーロム ☆＝0（2）

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2	1,177,800	OAG²−ヨガの穴No8 −ORE	ビック・ベア ラスト・クラウザー
2	龍虎の拳	881,700	Mr. BIG 2回のがした ORE邪	ALL P×14 RYO
3	R−TYPE LEO	977,230	OMI	6面ボス
4	ドギューン!!	14−7	Y. S.	
5	達人	10000000＋α	M. HULOT	残3
6	パックマニア	593,690	OMI	9面
7	餓狼伝説 2	380,100	エスパシ夫 悪²	テリーボガード P×2 ALL
8				
9				
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆＝0（8）

宮城県仙台市若林区土樋45−3 ☎(022)268−9498

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	12,341,300	やら夫	
2	天地を喰らうII	3,160,700	クソゲーの天才	張飛 ALL
3	天地を喰らうII	3,095,650	クソゲーの天才	関羽 ALL
4	餓狼伝説 2	1,125,600	OAG−ORE邪	BIG−BEAR ALL P×15
5	コズモギャング ザパズル	7,090,231	福島に来たらゲータンによってねⒺ	L−331 C−3144
6	ぷよぷよ	366,814	LOG	
7				
8				
9				
10				

ゲームランドアタック ☆＝0（1）

宮城県仙台市城野区萩野町4−5−41 ☎(022)235−8794

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,452,700	九十九	1 COIN ALL P×23
2	ストリートファイターII' ターボ(ブランカ)	1,190,300	九十九	1 COIN ALL P×
3	ストリートファイターII' ターボ(サガット)	1,209,700	九十九	1 COIN ALL P×
4	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	1,096,100	九十九	1 COIN ALL P×
5	ストリートファイターII' ターボ(ガイル)	1,257,000	九十九	1 COIN ALL P×
6	ストリートファイターII' ターボ(バルログ)	1,079,400	九十九	1 COIN ALL P×
7	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,471,400	九十九（タルミス）	1 COIN ALL P×23
8	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,264,400	九十九	1 COIN ALL P×
9	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	1,690,700	カップ（タルミス）	1 COIN ALL P×20
10	天地を喰らうII	2,637,100	九十九	1 COIN ALL 関羽

プレイシティキャロット旭川店 ☆＝0（15）

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23−3245

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,685,500	SHADOW−K・T	ザンギエフ ALL
2	ストリートファイターII' ターボ	1,480,500	SHADOW−K・T	リュウ P×21 ALL
3	ストリートファイターII' ターボ	1,386,400	SHADOW−K・T	バルログ P×21 ALL
4	ストリートファイターII' ターボ	1,324,200	D・S	サガット ALL
5	餓狼伝説 2	1,285,700	ソロモンの悪夢 SHADOW−K・T	キム・カッファン ALL
6	餓狼伝説 2	1,175,700	SHADOW−K・T	ビッグ・ベア ALL
7	餓狼伝説 2	1,128,700	D・S	ジョー東 ALL
8	餓狼伝説 2	1,012,300	HOUND DOG	テリーボガード ALL
9	餓狼伝説 2	1,001,200	SHADOW−K・T	山田十兵衛 ALL
10	R−TYPE LEO	3,948,850	PGP	1CoinALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝1（11）

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2 (ビックベア)	1,201,200	HU−FE− DMRDE	ALL P×15
2	餓狼伝説 2 (キムカッファン)	1,056,400	HU−FE− DMRDE	ALL P×16
3	餓狼伝説 2 (山田十平衛)	989,700	HU−FE− DMRDE	ALL P×16
4	餓狼伝説 2 (チンシンザン)	866,500	HU−FE− DMRDE	ALL P×12
5	餓狼伝説 2 (ジョーヒガシ)	532,600	参考記録君	ALL P×7
6	天地を喰らうII (趙雲)連㊣㊎	3,011,150	あつし	ALL 残0
7	天地を喰らうII (関羽)連㊣㊎	3,219,000	あつし	ALL 残0
8	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,135,400	HU−FE− DMRDE	ALL ㊬3 9−4−1
9	ストリートファイターII' ターボ(ガイル)	1,143,400	G・U・I'ターボ	ALL ㊬2 8−5−0
10	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	1,175,000	テリー	ALL 5−4−0

NTK 2店合同 ☆＝0（17）

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2 (テリー)	886,000	HU−FE− DMRDE	ALL
2	餓狼伝説 2 (アンディ)	656,100	しんのすけ（べ）	12人目
3	餓狼伝説 2 (東)	436,100	熊板（くまって）	10人目
4	餓狼伝説 2 (キム)	661,600	白の男	ALL
5	餓狼伝説 2 (山田)	1,003,900	しんのすけ（べ）	ALL
6	餓狼伝説 2 (チン)	682,800	えた・よしみちゃん	ALL
7	餓狼伝説 2 (不知火)	487,400	ぎえん 3面（?）	11人目
8	ぷよぷよ	341,612	AGO	ALL
9	コズモギャング ザ パズル(エキスパート)	3,896,719	チクチクウニウニ	LV.168 932コズモ
10	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,000,600	INU−犬黒	ALL

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0（11）

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバスター	2,939,000	俺は彼女と休日を過ごした −あたたち	クリア スパーク
2	ガンバスター	2,921,700	地獄かもしれね〜 −あたたち	クリア 機雷
3	ガンバスター	2,878,600	雨が心地いいぜ〜 −あたたち	クリア レーザー
4	ガンバスター	2,904,100	次はどいつの首をもいでやろうか？あたたち	クリア ファイアー
5	F/A	1,911,450	所詮テーブルじゃこんなもの！ネッシー㊛	クリア JA−37残4
6	F/A	1,659,900	タコミス CNMK×100㊒	クリア F−16残2
7	F/A	1,880,800	やっぱり気になる蛍光灯！DGRSネッシ㊛	クリア ACM残4
8	F/A	1,775,050	かせぎは、また今度！DGRSネッシー㊛	クリア GR・5残3
9	餓狼伝説 2	546,500	MIZUKI	1コインALL 不知火 舞
10	ガンネイル	13,575,200	×100㊒²	7面ボス ボンバーくれ

ガリバー熊谷店 ☆＝0（3）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8フォーラム秋山ビル１F・B１　☎(0485)21−7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ （不知火舞）	1, 435, 100	ビリーはつらひ 神風かず夫	ALL P×23 A+B、C+D付
2	餓狼伝説２ （ビッグ・ベア）	1, 418, 900	ゴキブリ退治人 凶悪岡ぞう	ALL P×21 A+B、C+D付
3	餓狼伝説２ （山田十兵衛）	1, 412, 600	猫田ぶう（やる気無し夫）	ALL P×22 A+B、C+D付
4	餓狼伝説２ （キム・カッファン）	1, 452, 800	キングピンYOU	ALL P×23 A+B、C+D付
5	餓狼伝説２ （チン・シンザン）	1, 422, 400	おしりペンペン EDO	ALL P×23 A+B、C+D付
6	天地を喰らうII （趙雲）	3, 416, 050	歌舞伎あつしZ	ALL 連、必付
7	天地を喰らうII （魏延）	3, 399, 950	てれちゃんZ ネズミは俺にまかせろ	ALL 連、必付
8	天地を喰らうII （黄忠）	2, 222, 100	あと100点だったのに　EDOダメ	１クレ８面 連、必付
9	ブロックカーニバル	596, 050	次ははぐれひよこ×12　YOU山	ALL P×１ すもう×12
10	ぷよぷよ	394, 005	KAT	ALL BL559

八千代プレイランドカーニバル ☆＝5（41）

千葉県八千代市八千代台東１−６−17　☎(0474)85−2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ （テリー⑫付き）	1, 421, 600	Ⓚ　Ⓚ　Ⓚ Ⓚ　Ⓚ　Ⓚ	ALL　Ⓓ×２ ６万×１ミス
2	餓狼伝説２ （アンディ⑫付き）	1, 442, 500	FCM	ALL　Ⓓ×３ ２万×２ミス
3	餓狼伝説２ （ジョー東⑫付き）	1, 400, 200	Mac信者KEI	ALL　Ⓓ×６ ８万×１ミス
4	餓狼伝説２ （山田十兵衛⑫付き）	1, 313, 200	ヒーラーMAK	ALL　Ⓓ×１ Ⓟ×20
5	餓狼伝説２ （チン連・⑫付き）	1, 493, 600	ケムマキ希望 Ⓑ−SATSUMA	ALL　Ⓓ×９ ４万×１ミス
6	餓狼伝説２ （キム・カッファン⑫付き）	1, 525, 000	ごんべえⓂ	ALLⓋ　Ⓓ×３
7	クイズ学問ノススメ	1, 706	G. M. C. WGFC−MAR	ALL 右上の女の子使用
8	V. R. （ツインビギナー）	2′31″31	高沢一成秀 （ソグ田サザえもん）	マニュアル　V3 最速37″43
9	ザ・グレイトラグタイムショー	2, 451, 740	GACHAPIN四 （趣味：根性焼き）	２周目６面 連付き
10	デスブレイド （ファイター連・防付き）	1, 382, 750	GACHAPIN四 （放火検定２級合格）	ALLⓋ

モンテカルロ ☆＝0（10）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23−2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プレイガールズ２	69, 730	スーファミ返せ！！ 店員M. S	３−１ 使用キャラ一番左
2	餓狼伝説２ （アンディ・ボガード）	1, 380, 700	魔B党−HARU	ALL P×21　D×２
3	餓狼伝説２ （チン・シンザン）	882, 300	菊五郎ちゃんFC 中島くん♡	ALL P×？　D×２
4	餓狼伝説２ （舞）	582, 500	S. V	ALL P×５　D×０
5	ストリートファイターII' ターボ（春麗）連なし	1, 292, 800	アラン殺す KRU−秋山君	ALL「今だっ」 P×？　つめ×２
6	F/A （GR−５連付き）	1, 623, 500	ECM−SSI−S. I	ALL ３ミス
7	コズモ・ギャング・ザ・パズル	9, 610, 081	魔B党−NDA	L535 コズモ　5957
8	天地を喰らうII （関羽）	2, 591, 900	伯爵略	ALL　１ミス 超てきとープレイ
9	龍虎の拳 （ロバート）	656, 670	菊五郎ちゃんFC 中島くん♡	P×９ WKO失敗無念
10	ワールドヒーローズ （ジャンヌ）	2, 154, 700	中島くん♡	ALL 甘憎熱

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆＝0（3）

埼玉県所沢市緑町１−３　☎(0429)25−1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２	1, 011, 702	ダンディーボーイ	アンディボガード
2	天地を喰らうII （関羽）	3, 349, 650	笠原　猛	５月　連なし
3	天地を喰らうII （張飛）	3, 022, 400	安藤	連なし
4	キングオブドラゴンズ （エルフ）	4, 120, 600	斉藤　淳	連なし
5	アラビアン　マジック （シンドバット）	22, 264	MA−１	連なし
6	龍虎の拳 （RYO）	1, 520, 860	S・A	５ラウンド
7	R−TYPE LEO	5, 260, 570	K・T	連つき
8				
9				
10				

ゲームin DAIEI ☆＝1（7）

千葉県市川市南八幡４−１−７駅南ビルB１　☎(0473)76−9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	22, 549, 500	ALT　㊎	R８
2	ぷよぷよ	299, 063	おいっす	ALL ブロック＝365
3	コズモギャング・ザ・パズル	コズモ5, 508	DUS	エキスパート カンストL501
4	天地を喰らうII （趙雲）	2, 961, 550	SHIN	ALL
5	天地を喰らうII （張飛）	2, 585, 600	DUS	ALL
6	天地を喰らうII （関羽）	2, 593, 350	DUS	ALL
7	ガルメデス	記録募集中		
8	クイズ学問ノススメ	記録募集中		
9	SDガンダムネオバトリング	1, 267, 200	FHH	８−５ EXSガンダム
10	バレル	152, 160	茶ノ	STAGE　4

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（7）

栃木県宇都宮市二荒町９−４渋田ビル１F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ （テリー）	1, 470, 800	銀の黄昏錬金術会 "バーンナッカーSPT"	ALL
2	餓狼伝説２ （ジョー）	1, 019, 200	ひさしぶり　H・L	ALL
3	餓狼伝説２ （アンディー）	923, 900	銀の黄昏錬金術会 "骨法野ろうSPT"	ALL
4	餓狼伝説２ （山田）	605, 300	銀の黄昏錬金術会 "御隠居SPT"	ALL
5	クイズ学問ノススメ	1, 422	むろろん社長	ALL
6	R−TYPE LEO	3, 136, 230	ぷよりすと　しんちん	ALL
7	天地を喰らうII （張飛）	1, 728, 850	秀ちゃん	R−８
8	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1, 177, 700	今さらながらやってみました	ALL
9	スーパー上海 （プロフェッショナル）	137, 000	本物のサカモトさん	
10	餓狼伝説２ （ベア）	1, 406, 400	高槻ひばり	ALL 先月のスコア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（16）

東京都豊島区東池袋３−１−４サンシャインシティ文化館B１　☎(03)3983−0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞 マクロス	8, 760, 300	日橋誠→Mr. マコト君	２周クリア　2P 連なし２月21日
2	餓狼伝説２	1, 046, 800	OKO−mongo	キム・カッファン 使用
3	ワールドヒーローズ （マッスルパワー）	2, 383, 400	RYO−YOKO	ALLクリア
4	ワールドヒーローズ （ジャンヌ）	2, 216, 000	E−NBA	ALLクリア
5	SDガンダムネオバトリング	901, 100	つぼい	アレックス使用 ６→２　連なし
6	フック	1, 084, 900	T・K	ピーターパン使用
7	ミスティックウォリアーズ	531, 240	デブゴン	スパイクロス使用
8	サイバトラー	561, 610	たいさく	
9	F/A（６−WAY）	1, 021, 600	藤田	JA−37 ７面
10	F/A（ストレート）	964, 300	郷田	GR−５ ７面

プレイランドスカイシアター ☆＝12（100）

埼玉県深谷市西島２−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ （テリー・ボガード）⑫	1, 521, 200	☆ミステリー三角形☆ KUT−魔王鬼綺楽鏡	ALL　Ⓟ　魔王 の負け２ダンス
2	餓狼伝説２ （アンディ・ボガード）⑫	1, 411, 100	５対１とは卑怯なり！ 壮絶なるWKO…失敗	ALL P×23　D×３
3	餓狼伝説２ （ジョー・東）⑫	1, 469, 400	餓狼戦士全滅の予感!? PST−JUN鬯	ALL P×23　D×４
4	餓狼伝説２ （キム・カッファン）⑫	1, 509, 500	うさぎの妖精はこわい PST聖守護USA子	ALL P×23　D×６
5	餓狼伝説２ （ビッグ・ベア）⑫	1, 422, 800	ふむぞ．．． ビックリ子はみとめん	ALL P×23　D×２
6	餓狼伝説２ （チン・シンザン）⑫	1, 510, 600	戦線離脱　サヨウナラ 柊BUG	ALLⓅとっととと パズル作れ魔より
7	ぷよぷよ	827, 564	来店感謝！ Z．のび	ALL 574ブロック
8	コズモギャングザパズル	9, 999, 999+a	プリンスは蘇った！ そして．．Ⓟ−EPT	コズモ＝5521 （カンスト時）
9	ワールドヒーローズ （J・カーン）連	2, 046, 600	ワールドセーラーズR PST−JUN鬯	ALL
10	SDガンダム ネオバトリング連	1, 341, 900	通りすがりのお兄ちゃま　（by魔王）	ALL F90使用

今市ゲームセンター ☆＝0（6）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21−1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ（ケン）	1, 657, 200	SHT−TMC−HAK	１コインALL P×24　爪×３
2	ストリートファイターII' ターボ（ザンギエフ）	1, 614, 400	SHT−TMC−HAK	１コインALL P×18　爪×１
3	餓狼伝説２ （キム・カッファン）	1, 184, 500	REY−MTA−MERU	１コインALL P×16　D×１
4	餓狼伝説２ （ビッグベア）	1, 122, 500	RSIA−MYST	１コインALL P×18
5	餓狼伝説２ （山田十平衛）	1, 114, 300	REY−MTA−MERU	１コインALL P×18　D×４
6	餓狼伝説２ （テリーボガード）	1, 032, 000	SHT−TMC−HAK	１コインALL P×18　D×２
7	餓狼伝説２ （不知火舞）	864, 300	おしおきTIME −MIE	１コインALL P×12
8	餓狼伝説２ （アンディボガード）	718, 600	RSIA−MYST	１コインALL P×６
9	餓狼伝説２ （東丈）	615, 200	RSIA−MYST	RDII　P×８ １コイン
10	フック （エース）	1, 477, 500	おしおきTIME−MIE	１コインRD・３

君こそゲーメスト！

その1

グリッドシーカー	連付き	☆ 2,472,480	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	連なし	2,410,160	ぱるとりっくん	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
スカイアラート		3－6 2,701,200	たかchan（由弥）	個人申請 ゲームセンターキング（愛知）
ヒーテッドバレル		999,999＋α	Seize－いくらちゃん	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
超次元竜ドラゴンガン		3,732,309 T・PAC	BCCCCCB-	プレイシティキャロット松本店（長野）
ビッグストライカー		62	WZH	GAME'S WiLL（京都）
ストリートファイターIIダッシュターボ	リュウ	☆ 連1,650,500	万能文化猫ぴんくVAP ヌクヌク♡ヌクヌク	荏原ゲームコーナー（東京）
	E・本田	☆ 連1,555,200	ミッキー	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	ガイル	☆ 連1,630,100	CYCLONE－山本山	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	春麗	☆ 1,613,600	今度つぶれたら爆死II 限界値IIICE	ゲームプラザ（熊本）
	ザンギエフ	☆ 連1,895,600	足をはさんでサンダル野郎！(旅)P(お)O(つ)W(つ)	荏原ゲームコーナー（東京）
	ダルシム	☆ 連1,544,300	RはロマンスのR WGFC-HRK	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	M・バイソン	連1,492,400	AXIOM－バイキン野郎	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	バルログ	☆ 連1,431,300	いわす－YUZ-HKR	タウンスポットプレイランド（大阪）
	サガット	☆ 1,776,900	怪しい狼追悼記念けいあい	チャレンジバンバン（愛媛）
	ベガ	連1,528,900	HFK-UGF HYAKUやめた！	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
ガンネイル	連付き	☆ 34,148,200	G．F．A-GOL屋	個人申請 ゲームセンターシャトー（京都）
	連なし	☆ 34,054,300	CYCLONE-R．T	タウンスポットプレイランド（大阪）
エーサルエンフォーサーズ	トレーニングモード	☆ 3,664	AXIOM-Y．N	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ザ・グレイトラグタイムショー		2－6 連2,451,740	GACHAPIN（趣味：根性焼き）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
餓狼伝説2	山田十平衛	☆ 連1,521,300	GMC－やちょ（G・F・A）	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	チン・シンザン	☆ 連必1,523,100	働く女子高生 サリーに愛の手を！VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
	アンディ・ボガード	☆ 必1,559,000	㈱アキュー社員 ABAえもん	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ビッグ・ベア	☆ 必1,558,600	DGD	
	テリー・ボガード	☆ 必1,558,000	HYAKU-PROFESSOR	
	不知火舞	☆ 連必1,527,800	アムルのバカバカバカ 俺のマーニャを返せ	荏原ゲームコーナー（東京）
	ジョー・シガシ	☆ 必1,469,400	餓狼戦士全滅の予感!? PST-JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	キム・カッファン	☆ 必1,525,000	ごんべえ	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
R-TYPE LEO	連付き	5,803,580	G．F．A－京城屋	GAME'S WiLL（京都）
	連なし	☆ 5,735,050	IML－会長	キャノン最前線（愛知）
コズモギャング・ザ・パズル	最少コズモ	☆ 3,475	G・F・A-TEM	ゲームセンターコパIII（神奈川）
チャタンヤラクーシャンク	茶帯	543,600	NAK	個人申請 ゲームセンターモーゼ東小金井店（東京）
	黒帯	1,501,300	KAMECK	個人申請 アトラスシティ明大前店（東京）
F-1グランプリパートII	Aコース	連 6'09"100	G．M．C．みやさん	個人申請 モンキーハウス本館（福岡）
	Bコース	連 6'29"904		
	Cコース	連 7'45"935		
	Dコース	連 7"45"603		
ぷよぷよ		1,251,138	INΣ-YUK	GAME'S WiLL（京都）
天地を喰らうII	関羽	☆ 連必4,123,750	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	張飛	☆ 連必3,830,700	NEC売ります3000円 さいくろんきうっ	
	趙雲	☆ 連必4,298,300	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	魏延	☆ 連必4,064,900		
	黄忠	☆ 連必4,200,950	AXIOM-H．Y	

今月は新製品が5機種登場していますが、☆がついたのはそのうち一部門だけ。ストIIダッシュターボ、餓狼2といったアクションブームのあおりをもろに受けています。唯一☆を獲得できたのは、グリッドシーカー。機種別にするほど出回っていないようなので、とりあえず連射別のみで集計しました。スカイアラートは、早い店にはかなり前から入荷していましたが、申請がなかったので今回が初集計です。1P側、2P側では分けていません。ヒーテッドバレルは初回にしてカンスト（しかも先月申請の記録）お疲れさま。超次元竜ドラゴンガンは出回りが今一つか。1店だけの申請でした。ビッグストライカーは総得点勝負。しかし、こちらも申請は1店だけ。Jリーグの開幕が近いのに…。ストIIダッシュターボは、各地でしのぎを削る闘いが続いています。注目ゲームだけに、1店で独占体制を敷くのはさすがに難しそう。ガンネイルは連付き、連なしとも一気にレベルアップ。いきなり末尾の争いに突入しました。シューティング不人気の中で孤軍奮闘が光ります。ザ・グレイトラグタイムショーは、2か月目にしてまだクリアが出ないという難度の高さ。来月はどうでしょう。

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2（14）
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	756,994	超へたくそⓃ	1コイン ALL ㋫526
2	ストリートファイターII'ターボ	1,300,900	超クソゲー	1コイン ALL 春麗
3	V.R.（ツインタイプ）ビギナーコース	2'34"93	DEF（これから）	4周設定 MT BL 38"31
4	V.R.（ツインタイプ）ミディアムコース	2'34"78	ゲロ甘AQUA－WIN K W(走)	同上 MT BL 37"75
5	V.R.（ツインタイプ）エキスパートコース	3'17"15	ゲロ甘K W S－13改	同上 MT BL 48"56
6	SDガンダム ネオバトリング（連なし）	994,200	内藤先生プレイ見して	1コイン 7－2 ガンダム
7	アンダーカバーコップス	11,946,760	ENO	1コイン ALL ローザ
8	ドギューン!!	6,004,840	T．S	1コイン 2周目5面
9	ソルダム（ローライン）	236ライン	DAB．S（あと15）	1000満点達成時 HARDスタート
10	超時空要塞マクロス（連なし）	8,809,100	DAB．S	1コイン ALL 2P側

ノーベル＆ヒノーズ下井草店 ☆＝17（233）
東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823（ノーベル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバトラー	1,269,920	家 茶	ノーマル6面
2	F/A（6WAY、連付）	2,069,100	タイ◯ーさん。たのむから他社の新製品を買	ノーマルALL
3	F/A（6WAY、連ナシ）	2,062,500	って。他店に比べて極端に新製品が入らない。	ノーマルALL
4	超時空要塞マクロス（連ナシ、2P側）	9,281,400	ちくわ姉ちゃん	ノーマルALL 5ミス
5	グリッドシーカー（ヘリ、連付）	1,800,260	RIK君	ノーミス
6				
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝18（253）
東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（リュウ(連)）	1,650,500	万能文化猫ぴんくVAP ヌクヌク♡ヌクヌク	ALL(八) つめ3 ※全機種ノーマル
2	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ(連)）	1,895,600	足をはさんでサンダル野郎！(旅)P(お)O(つ)W(つ)	ALL 3つおち
3	ストリートファイターII'ターボ（ケン(連)）	1,660,300	(祝)アムル様三白眼から復活！SSC－VAP	ALL(八) つめろ ※先月と同点ウソ
4	餓狼伝説2（アンディ(連)(必)）	1,505,400	こないだ(旅)ったら対戦中突然(ブ)ー(ッ)ですって	ALL 2万－1ケ おほほほほほーっ
5	餓狼伝説2（十平衛(連)(必)）	1,517,400	いやーやっぱり(神)猫を噛むよねーおほほっ	ALL(八) F×1 See you!
6	餓狼伝説2（チン・シンザン(連)(必)）	1,523,100	働く女子高生 サリーに愛の手を！ VAP	ALL F×7 4万×1おち
7	餓狼伝説2（不知火 舞(連)(必)）	1,527,800	アムルのバカバカバカ 俺のマーニャを返せ(神)	ALL(八) F×5 マーニャを返せ
8	チャタンヤラクーシャンク（茶帯）	351,900	バカ店長、店長やめたら、ただのバカⓂ①Ⓢ	ALL 瓦井君、悪いね
9	超時空要塞マクロス（連ナシ）	8,969,800	日橋 誠から Mr．マコト君へ	ALL 来店ありがとう
10	ハイスコア	期待の新人募集中	（穴ウメ）	↑でもこの人誰？

キャッスル＆YOU² ☆＝5（269）
東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（テリー・ボガード(連)）	1,476,100	PROFESSOR	ALL P×23
2	餓狼伝説2（アンディ・ボガード(連)）	1,330,100	PROFESSOR	ALL
3	餓狼伝説2（キム・カッファン(連)）	777,700	URX－BT夫 フィーバースタート	ALL
4	F/A（6－WAY(連)）	2,065,350	女子高生マニア JAG－WOP氏	ALL 5面62,000
5	天地を喰らうII（黄忠(連)）	3,401,850	CIRQUEのみなさん部民部曲っス	ALL
6	ガンバスター	3,131,200	がまし氏（KMC）	ALL
7	ウォリアーブレード（ラスタン(必)）	491,290	AKM－YZY	ALL
8	ウォリアーブレード（ソフィア(必)）	482,040	Mr．しおしお君	ALL
9	ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,123,400	いとー	ALL
10	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,030,800	いとー	ALL

ゲームセンターコパIII ☆＝4（71）
神奈川県泰野市南矢名62－42 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（バルログ(連)）	1,406,900	GMC－やちょ（G・F・A）	※全機種ノーマル ALL 2本おち
2	ガンネイル（1P・(連)付）	23,927,800	G・F・A－TEM(武)	ALL ×100＝2回
3	天地を喰らうII（黄忠・(連)(必)付）	3,793,450	部民部曲	ALL
4	餓狼伝説2（山田十平衛(連)付）	1,521,300	GMC－やちょ（G・F・A）	ALL D×4
5	餓狼伝説2（ジョー・東(連)付）	1,325,200	GMC－SPR	ALL D×4
6	餓狼伝説2（キム・カッファン・(連)付）	1,334,300	GMC－やちょ（G・F・A）	ALL
7	餓狼伝説2（ビッグ・ベア(連)付）	1,193,900	GMC－やちょ（G・F・A）	ALL
8	コズモギャングザパズル（(右)＋Ⓐ付）	コズモ3,475で達成	G・F・A－TEM(武)	L－343 カンスト時 電バ
9	V.R.（エキスパート）	3'18"75	HNR－親父	ALL ツインタイプ
10	ボンバーマンワールド（ノーマルゲーム）	4,588,500	G・F・A－TEM(武)	ALL 残×1 1UP×6

中央プラザ大泉店 ☆＝0（3）
東京都練馬区東大泉1－35－6永楽ビル2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	290,575	LUM－けづP	1コインALL ブロック539
2	天地を喰らうII	2,431,550	練馬区の段差はすべてCHECK!!!	1コインALL 関羽 連なし
3	コズモギャング ザ パズル	1,840,713	やらPたかP	コズモ1372 LV42 ライン235 ハードスタート
4	超時空要塞マクロス	9,300,100	Mr．まことくん	ALL 連なし 残1
5	スカッシュ	4人目	入社3年目で初の有給	
6	テキパキ	9,999,990	Ⓝ－ハンチョリーナアルツハイマー	LV712
7	ブランディア	10,410	ミサイルチカラ	1コインALL レッゼン
8	ガンネイル	22,086,300	アップルマートバンザイ！！－RYU	8面ボス
9	チャタンヤラクーシャンク	431,400	カリP 最近カミ長い	1コインALL 黒帯
10	バース	6,128,400	なんとしばタイジンを、そしきが	1コインALL

カジノカーニバル ☆＝0（14）
東京都立川市柴崎町3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	479,507	不公平だよ(男)君 byトラキーヨ	ALL
2	天地を喰らうII	1,767,600	ジョンレノンに似た男	張飛・8面
3	天地を喰らうII	1,804,600	はたして大学は受かったのか？トラキーヨ	関羽・8面 ノーマル
4	天地を喰らうII	1,654,300	足技の鬼まるくん	趙雲・8面 ノーマル
5	餓狼伝説2	933,500	プライドを無くした男 ◯◯◯－◯	テリーボガード ALL
6	餓狼伝説2	1,335,500	SEP・FECT－T．E	アンディボガード ALL
7	餓狼伝説2	857,800	モーグリの鳴きかたを知ってるか？	ジョー東 ALL
8	餓狼伝説2	585,800	真弓ちゃんジョーゾンまであと少し	キムカッファン ALL
9	餓狼伝説2	1,008,100	私はサムリン僕はアドンそして君は兄貴！！	不知火舞 ALL
10	餓狼伝説2	721,000	ライン移動の鬼 佐藤一郎・うざって〜	山田十平衛 ALL

グリーンプレイランド
岐阜県高山市西之一色町2-180グリーンホテル内 ☎(0557)34-6077

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	1,039,500	こんなの のっちゃうの？ BAS	1c ALL チュン・リー
2	ストリートファイターII'ターボ	1,161,000	うおっウオッ 魚ーーファンキー BAL	1c ALL バルログ
3	ストリートファイターII'ターボ	803,900	キィーー もうすぐやばい… EPH	1c ALL E・本田
4	ストリートファイターII'ターボ	766,800	どすこいアマゾン対戦術 MVP	1c ALL ブランカ
5	ストリートファイターII'ターボ	1,130,800	大学受かってとりあえず安心…？ Y. K	1c ALL ガイル
6	ファイナルラップ3	2′17″51	「やあJIN様 今日もどうですか」「もう	1c ALL イングランド
7	ファイナルラップ3	2′20″25	そのつもりで来たんスよ。」「おれは明日仕事	1c ALL フランス
8	ファイナルラップ3	2′45″71	なんだあー。」「いやあ牧田さんなら大丈夫ス	1c ALL サンマリノ
9	ファイナルラップ3	2′42″00	よ。」「甘え事言ってねえで早行くぞ。」「いー	1c ALL スペイン
10	アンダーカバーコップス	11,236,620	やーだー。」ズルズル…毎週土曜日pm11：00	に くりひろげられる会話…(危)

ゲームセンター101&遊
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング ザパズル(ノーマル)	2,931,616	MPS-iris	LV192全消し (コ)2449 11万
2	コズモギャング ザパズル(エキスパート)	6,253,724	ボンタイル(拙) LINE417	LV286全消し (コ)2543110万
3	チャタンヤラクーシャンク(白帯)	535,300	ファイルメンテナンスを実行して下さい (笑)(留)	ALL
4	チャタンヤラクーシャンク(茶帯)	522,400	3月6日、何かが起こる(謎)、、、(留)な人♡	ALL
5	チャタンヤラクーシャンク(黒帯)	817,100	ブラックベルト(留)	ALL
6	エクスバニア	30P	あさげ(較)	4面
7	ドギューン!!	9,261,700	FGK-TOM	18-9
8	天地を喰らうII	2,768,100	岩ゴリ (ゲイマニア)	ALL 関羽
9	スーパーゼビウス	1000万+α	僕らの(大)(将)	ノーマル
10	ぷよぷよ	16,206	ラドンナ マイケル・ジョンソン	練習ステージ くりあ

オレンジハットとなみ店
富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)39-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	VR TWIN 素人コース	13′05″00林	ヨウ滝川君ハット行ったんだって？でドウダ	原君は？え？春麗相手に昇龍拳主体
2	血にうえた狼達舞	716,100 M	T. え？対戦マナーが汚すぎるって？何々、相手	の対戦してたら対面のステキに体の
3	4つくっつくと消える	344993/455P. S	のクレジットを勝手に使ったり、乱入されたキ	大きな人が「汚え事すんあ！金玉ド腐
4	ガルメデス	710500R-4 KET	ャラに勝てないと見るやワザと負けてキャラ	れ野郎！」て言うが早いか土管程の
5	戦士達の刀身	431,050ALL AGF	代えなんて当然だって？ハハハ。まだ良い方さ	スタンガンあてられて今入院してる
6	HOOK ポケッツ	795,200大野	醜くなってくると、負けたら電源切れちゃって	って？災難だったねえ。あすこは無学
7	加速して走れ!!	89人抜小沼	「捨てゲーだ。」なんてホザク奴あザラだし。互い	文盲の溜り場だからね。ま、これに懲
8	3画面の魚の奴	5,124,500クジラ	に投げハメばかり使ってんのに「マナーが悪い	りてハットなんか金輪際行かない事
9	2回目の転雷	456,200R-7	！」なんて店外でストリイトファイトする自閉	だね。ハハハハハ…。嘉納…「新城
10	3画面の忍者のそれ	94,100だしよ	紳士ばかりだから性が無いさね。そう言えば川	の餓狼ライン移動並に熱いね。」

ゲームインセガ高岡 ☆=0(4)
富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2チン	764,400R-12	前回の嘉納小沼戦で不適切な操作が判明しま	龍虎の一致…見物の早瀬が合図を出
2	餓狼伝説2キム	724,600R-12	した。以下お詫びを待って訂正致します。R-1	していたR-3起き昇封じのダルシ
3	餓狼伝説2ベア	846,700R-12	のDKO…両者がうち合わせをしていたR-	ム頭付き連発…小沼が故意にコンパ
4	餓狼伝説2テリー	645,400R-10	2対戦時の小沼のてんかん…その様な事実は	ネから手を離していた…関係者の処
5	餓狼伝説2舞	682,100R-11	無かった。R-3残り2秒でのヨガテレポと昇	分小沼対戦停止6ヶ月嘉納仕送り40
6	餓狼伝説2東	602,800R-9	TEAM-PSY'S 現在会員1名	%カット早瀬AZ-3没収今後この
7	ぷよぷよ	341,463(466)	心が現れるその響き "ばよえ〜ん" TIYO	様な事が起きぬ様厳正に大会を運営
8	アンダーカバーコップス	14,280,300ALL	まっでステキこの店 BAL	し信用回復に務める所存であります
9	デザートブレーカー	156,360R-3	カウントダウンきままな受験生J. J	門鳴…「大会でやらせだって」大引…
10	第8回ストII'大会		2回戦共優勝 藤橋 円君	「だってハットやぜ当り前やなか。」

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=0(42)
石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	33,504,900	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL 連なし 日本豆の会
2	V.R.(初級)	3′08″62	日本豆の会会長じょ〜じ(な)	DX IST BL 37″34
3	V.R.(中級)	3′07″87	日本豆の会会長じょ〜じ(な)	DX IST BL 36″90
4	V.R.(上級)	4′03″21	日本豆の会会長じょ〜じ(な)	DX IST BL 48″03
5	天地を喰らうII(黄忠使用(連)(必))	3,759,500	日本豆の会 甘納豆 RIK初クリア	ALL
6	天地を喰らうII(関羽使用(連)(必))	3,217,900	日本豆の会くるっぱ(よ)	ALL
7	ぷよぷよ	305,793	わんず	ALL ふつうスタート
8	餓狼伝説2(テリーボガード使用)	738,800	ぱうぱうぱう	ALL P×8
9	餓狼伝説2(キム・カッファン使用)	627,600	たうたうたう	ALL
10	餓狼伝説2(ビッグ・ベア使用)	1,279,600	日本豆の会No4乱入してくるな！あほう(K)	ALL P×19 0222 D×1

西銀座ゲームプラザ ☆=1(5)
山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,826,700	T・M	ALL
2	ストリートファイターII'ターボ(ケン)	1,584,800	Mr. K	
3	ストリートファイターII'ターボ(春麗)	1,325,300	R・M	ALL
4	餓狼伝説2(キム)	760,800	FLAP-MAD	ALL
5	餓狼伝説2(アンディー)	714,500	FLAP-MAD	クラウザー
6	F1グランプリII	6′16″427	夜桜満開	A・セナ Aコース
7	ぷよぷよ	261,159	TEAM-ALS会長 ねこ	1コインALL
8				
9				
10				

アップル流通店
静岡市東千代田1-7-8 ☎(054)263-9373

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイ・アラート	753,400	魔女リカ碓井-ST185-RA	IC 7面ボス タイプA使用
2	餓狼伝説2	790,400	UMA	IC ALL 山田十平衛
3	SDガンダム ネオバトリング	650,500	わいずかKYON²とデートした記念日(W)(A)	1C 5-6 F90使用
4		8,100	ハルシオンでトリップする男-ELF	1C ALL わびこパワー使用
5	ファイナルスターフォース	1,601,260	YNG	1C ALL 1P
6	ソルダム	1,051,850	SG-ELF	セキーロ L51 (L)179
7	ダイエットGoGo	2,696,799	Cレポでケンケンに会う	1C ALL かせぎなし
8	ぷよぷよ	253,619	やりますか？やられますか？ 石川元行くん	1C ALL MCRパワー使用
9	ストIIダッシュター	ボ対戦者募集中！以降土、日だった	平日だったらPM4時ら毎日強者達が待って	るぜ
10	スコア担当から…ノート	最近スコアがでて大募集中です。	ませんのでスコアラーよろしくお願いします。	byわいず

夢空間ファンタジー ☆=0(3)
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	35,687	3面人間	ふつう
2	ぷよぷよ	45,332	人間憤怒寄	5面 ふつう
3	ぷよぷよ	143,344	PSY	10面
4	コズモギャングザパズル	9,200,679	SUP改SPT	(L)469 (コ)5052 エキスパート
5	コズモギャングザパズル	8,232,439	ねびるす!?	(L)531 (コ)7222 イージー
6	コズモギャングザパズル	9,999,999+α	ねびるす	(コ)48632 達成 エキスパート
7	ドギューンII	2,798,240	平沢岳史	10面ボス
8	ストリートファイターII'ターボ	1,168,400	KAZ	ケン ALL
9	餓狼伝説2	797,400	AXUS	ALL テリー
10	餓狼伝説2	915,100	AXUS	ALL テリー 目標 1000万

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(7)
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超次元竜ドラゴンガン	3,732,309	BCCCCCB- T・PAC	連なし標準ALL ヤッタゼ相崎君
2	クイズ学問ノススメ	1,701	FGD- "ヨッシーのおかげです" BAL	連なし標準ALL ヤンキー使用
3	ストリートファイターII'ターボ(リュウ)	1,544,800	あすはやばい Tiny-DIL	連なし標準ALL P×22 爪×1
4	ストリートファイターII'ターボ(ケン)	1,554,900	Tiny-DIL	連なし標準ALL P×22 爪×1
5	ストリートファイターII'ターボ(春麗)	1,427,700	T・PAC-FORN	連なし標準ALL P×21 爪×1
6	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,718,700	T・PAC-Y. Y	連なし標準ALL P×15 爪×0
7	V.R.(ミディアム)	2′39″59	A・M	連なし標準ALL ラップ39″00
8	天地を喰らうII(関羽)	2,856,600	KLM	連なし標準ALL 8ボス9ボスミス
9	天地を喰らうII(黄忠)	2,049,850	T・PAC-MAYA-BBC	連なし標準 8面 6ボス8ボスミス
10	餓狼伝説2(不知火 舞)	922,700	MAI	連なし標準ALL 10万×1

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆=0(7)
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(関羽)	2,838,250	松本直子MY LOVE	ALL 以下全ゲーム標準設定
2	天地を喰らうII(黄忠)	800,600	松本直子MY LOVE	
3	天地を喰らうII(張飛)	638,800	スクリュー(高)	4面
4	クイズ F・1 1・2フィニッシュ	88,950	立ちながらゲームをする男X	第3戦
5	サイバトラー	127,010	アロンアルファ人間(沢)	2面
6	フック	484,000	ドッチゴール(社)	2面 ピーターパン
7	ミスティックウォリアーズ	73,640	楽しいゲーム(首)	3面 ケイマ
8	餓狼伝説2(ジョー)	585,800	NEOGEO売りたし未使用価応談(高)	
9	リーサルエンフォーサーズ(トレーニング)	1,809	もうすぐ三児のパパ(首)	11面
10				

ゲームプラザニューヨーク ☆=0(3)
神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト(GX-026)	10,000,000+α	VMT-ABU	7-4で達成 残3
2	フィグゼイト(アガサ ボルドゥ)	9,582,610	〆切を1日まちがえた君	7-3 次の日にカンスト
3	天地を喰らうII(関羽)	2,607,750	マナ男君	ALL
4	天地を喰らうII(張飛)	2,482,500	マス大山	ALL
5	F/A (連)付(JA-37)	2,047,800	ECM-FISCHER	ALL ノーミス 悪魔の末尾(ち)(も)(ん)
6	F/A (連)付(F-16AFTI)	1,926,150	ちょっとしちゃってる君	ALL 1ミス 末尾もしちゃってる
7	F/A (連)付(A-10A)	1,692,250	画面に映りすぎた男 エイリアンヘアー(小)(池)	ALL 3ミス 5面62000
8	R-TYPE LEO	5,372,240	EPISTEMER	ALL ノーミス
9	餓狼伝説2(不知火 舞)	1,141,800	ECM-ZENJI	ALL
10	ステルスだより	はやく出せ	203500予定君ヤングやってる場合か	本当に出せんのかよ FA盛り上がり中

プレイスポット・サン ☆=0(58)
神奈川県小田原市栄町1-14-57 ☎(0465)23-3791

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,400,000	Drスランプ石黒君	ノーマル ALL
2	ソルダム(ソルダムモード)	10,000,000+α	ひかるちゅわ〜ん	130スタート 293ライン
3	パロディウスだ!!	1,820,700	ズレ修正表無！無理矢理パターン化 Y. K	2-4 10×4 バイパー
4	コズモギャングズパズル	4,846,280	べ ん	レベル248 ノーマルスタート
5	ガンネイル	8,315,300	B. ソード男？(愛)	ノーマル(連)なし 他店スコア
6	餓狼伝説	554,006	び あってアレ	テリー使用 ALL!!
7	餓狼伝説2	734,600	トレボニ君	テリー使用 ALL!!
8	餓狼伝説(超穴ウメ)	ALL	えぬけえK (キング)	テリーALL
9	天地を喰らうII(2P)	ALL	まさる ぶ るの二人	穴ウメ
10				

ニュースター ☆=0(1)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	603,300	テリーO. K	デリー・ボガード 1コインクリア
2	V.R.	3′13″68	CNN	DX ビギナー
3	ガンネイル	4,020,600	甲岡慶子明太子健三	1コインALL (連)なし
4	牌砦	304,600	毎週金曜夜6時の男	
5	R-TYPE LEO	698,800	甲岡慶子明太子健三	5面ボス (連)なし
6	天地を喰らうII	587,750	フランソワー・虫島君	関羽
7	チャタンヤラクーシャンク	268,100	田中40cm	白帯12人抜き
8	ストリートファイターII'ターボ	1,024,400	たなからぼたもち	1コインALL リュウ
9	ストリートファイターII'ターボ	710,300	STF	1コインALL ベガ
10	ストリートファイターII'ターボ	1,048,500	STF	1コインALL ガイル

ハイスコア通信 お店から

●プレイシティキャロット旭川店（北海道）
3月いっぱいで、プレイシティキャロット旭川店は、閉鎖することになりました。

●ゲームセンターDAIEI（千葉）
春休みに対戦型ゲームを使って団体戦の大会を開催する予定です。詳しくは当店掲示板をご覧ください。

●グリーンプレイランド（岐阜県）
せっかくハイスコアを出そうとする人はいてもゲームがない。我がグリーンプレイランドはお客様の文句はなんでもうけつけます。（基板以外…）とりあえずストIIダッシュターボ対戦でがまんしてください。毎週土曜日夜8時から大会やっています。みなな顔を出してね。

—担当者より
今月よりゲームズウィル（京都府）さんが入りました。近くに住んでいる人がいたら、遊びに行ってみてください。

P130につづく

君こそゲーメスト!

その2

F/A	6-WAY 連付き	☆	2,069,100	タイ○ーさん。たのむから他社の新製品を買って。	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	6-WAY 連なし	☆	2,065,050	K. N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ストレート 連なし		2,060,350		
	オート 連なし		1,856,250	K. N	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
ソルダム	ソルダムモード 最短ライン		227	なんでラスベガスじゃないの? DAB. S	個人申請 スポーツランド新宿東口店（東京）
	セキーロ モード		3,779,500	妖精♡（ばやはら）	タウンスポットプレイランド（大阪）
V. R.	DXタイプ ビギナー		3'08"62	日本豆の会会長じょ〜じな	ハイテクセガ金沢店（石川）
	DXタイプ ミディアム		3"07"15	徳政直起	個人申請 ギャレッソ津田沼店（千葉）
	DXタイプ エキスパート		4"01"65	徳政直起 DEYATSUKUN	個人申請 ギャレッソ津田沼店（千葉）
	ツインタイプ ビギナー	☆	2'30"87	MFC-観月ありさ	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ツインタイプ ミディアム		2"31"68	MFC-観月あつし夫(21)	
	ツインタイプ エキスパート	☆	3'16"31	めざせ15秒台 DEYATSUKUN	
富士山バスター	歌舞伎		連必1,215,400	「また昇龍拳か?」塾長談 秘密バレる!! ⓔABN	ハイテクセガ高崎（群馬）
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	☆	連2,491,800	裏ビデオ「ザ・折檻」主演：ESSAY-ABN㊙	
	J・カーン		連2,046,600	ワールドセーラーズR PST-JUN㊙	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ウォリアーブレード	ラスタン		必491,290	AKM-YZY	キャッスル&YOU²（東京）
	ソフィア		必482,040	Mr. しおしお君	
ガンバスター			3,131,200	かまし氏（KMC）	
デスブレイド	連付き		1,382,750 制御ボタン付き	GACHAPIN㊃（放火検定2級合格）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストリートファイターII	ブランカ 連付き		1,939,800	INΣ-GYO	GAME'S WiLL（京都）
	ガイル		連2,189,700	1回だけとらせて!! FSC-EST	サブカルチュア（福岡）
	ダルシム		連1,873,300	これで家に帰れるな マスク1号（MSK）	
ドギューンII		☆	25−9	V-MAX: MPS-まいゞん㊙	個人申請 ジャック&ベティ武蔵境店（東京）
デザートブレイカー	連付き		930,570	ESSAY-㊙新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
達人王		☆	2−6 2,687,470	ベジータ㊙組	個人申請 ハイテクセガ神戸（兵庫）
超時空要塞マクロス	連なし	☆	9,419,900	日橋誠からMr. マコト君へ	個人[illegible] プレイスポットイーグル（東京）
龍虎の拳	リョウ	☆	1,088,970	ハイスコア担当MST 死すべしEND	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ロバート	☆	1,066,780	悲願達成!?ESW-退学くんことMST	ジャンボ&ABC（大阪）
フィグゼイト	GX-026		10,000,000+α	全国2店の皆様	
	アガサ・ボルドゥ		9,582,610	〆切を1日まちがえた君	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
ボンバーマンワールド	ノーマルゲーム		4,588,500	G・F・A-TEM㊙	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ソルバルウ	連付き		776,730	マーシャル音波砲㊙	ジャンボ&ABC（大阪）
ビーラップボーイズ			8,367	俺、亜子さん大好き ANDET-SYO	個人申請 プレイランド長岡駅前店（新潟）
F-1グランプリ	Dコース		7'38"752	やった神様ありがとう S-T. T	ゲームピアチャンス国分店（大分）
バルダーダッシュ			5,555,550	WZH	GAME'S WiLL（京都）
前回の訂正・追加					
ザ・グレイトラグタイムショー			2−5 1,822,910	ただのマグレB 遊びです	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ダイノレックス		☆	2,739,700	MIRACLE 2（きせきの2!）わ	ゲームランドキンコンカン&ドリーム（宮城）
ストリートファイターII	ガイル		2,172,800	GSPT-REC-Tokkoみ	個人申請 ハイテクランド船橋店（千葉）
クイズ激烈スクランブル			850,800	ブラック魔王	個人申請 スペースパニック（千葉）

餓狼伝説2は、全キャラでオールパーフェクトが達成されました。対戦も熱いですが、スコア争いはもっと熱い！

天地を喰らうIIは、1店の独占体制に、同じ大阪のNASA杉本町店が待ったをかけました。同地区同士でいい刺激になっているようです。どっちもがんばれー！

ちょっと古いところですが、フィグゼイトの残っていた2キャラで1千万点が達成されたようです。届きそうで届かない大台に、よく最後まであきらめずにがんばったと思います。おめでとう。

デスブレイドでも、ついにオールパーフェクトが達成されました。店の人の話では、古くてほとんどインカムのないゲームを、彼とその同志のたった2人でまかなっていたということですから、まさに執念のやり込みだったのでしょう。こちらにも大拍手！

前回のクイズ激烈スクランブルは、ストーリーモードの記録でした。訂正致します。

さて、前号で個人申請のウソスコアについての話をしたばかりですが、今回は集計店から見つかってしまいました。確認が徹底していなかったそうですが、こちらとしても見抜けなかったのは残念です。

次回のスコア締め切りは、連休進行に伴い、4月18日と通常より大幅に早くなります。ご注意ください。

ウィルトークTAITO金沢 ☆=0 (14)

石川県金沢市片町1−4−11 ☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（RYU使用 ALLクリア）	1,479,600	"ああスクルドさま" UNY	タイトー内では超有名な某店員K氏
2	ストリートファイターII'ターボ（KEN使用 ALLクリア）	1,391,100	ローン地獄もうあなたは逃げられない	はあのファ○通の桜○吉先生作ラブ
3	ストリートファイターII'ターボ（春麗使用 ALLクリア）	1,441,200	EZO	ラブルート21の暗黒舞踏家にあこ
4	ストリートファイターII'ターボ（E−本田使用 ALLクリア）	1,462,000	EZO	がれ日々血のにじむ様な練習をして
5	ストリートファイターII'ターボ（ブランカ使用 ALLクリア）	1,479,400	EZO	いるそうだ㊗ その結果、今タイ
6	餓狼伝説2（テリー使用 ALLクリア）	836,200	絶対無敵GOD借金王800左衛門28号FX	トー内にはあちらこちらに暗黒舞踏
7	餓狼伝説2（東丈使用 ALLクリア）	719,500	二代目支部長㊙たかび㊙やば㊙野が好き	家の姿を見る事が出来るそうだ。
8	P−47 連付	128,400	目指せ!!暗黒舞踏日本一!!	一節では恐いからやめろと言われて
9	トリオTHEパンチ（忍者使用）	2,154,000	田楽略してパンチメイト1号	いるがそれでもT氏はやめる事な
10	グリッドシーカー（アパッチ使用㊙付）	1,516,630	コータロー	く真の暗黒舞踏を目指している。

扇ケ丘レジャーセンター ☆=0 (17)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)48−3765

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	フック	6,345,000	ああっスクルドさまっ田中さん信じとっし	ALL ㊙ ピーターパン使用
2	餓狼伝説2	650,200	HUNTER	ALL ジョー東 使用
3	ドギューン!!	4,010,560	片塩RAM太	11−9（2周目1−9）
4	ガンネイル	33,385,500	すさまG−Rカモネ㊙	ALL ㊙
5	ガンネイル（2人同時）	13,602,000 515,800	BEL MXY	ALL ㊙
6	ぷよぷよ	243,489	NEW TYPE Yottaka	最終面 444ライン
7	V.R.	3'09"46	しうら	BEGINNER
8	ストリートファイターII'ターボ	1,488,600	ああっスクルドさまっ	ALL リュウ 使用
9	ストリートファイターII'ターボ	1,386,000	TAITOはラベルが低い	ALL ケン 使用
10	大学	卒業	ZAP OKD	おめでとう

ゲームインカナザワ ☆=1 (14)

石川県金沢市安江町3−4 ☎(0762)31−3526

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,600,100	エンジェル伝説を読め㊙	ALL オールパ 爪×3
2	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,443,500	165万はいけるっス㊙甘	ALL
3	ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,345,100	なんとなく	ALL
4	ストリートファイターII'ターボ（E・本田）	1,177,200	大麻王 ガンバ！東海	ALL
5	超時空要塞マクロス	7,483,500	快楽大魔王㊙	2周ALL 2P側 ㊙付
6	ソニックウィングス（AJ−37）	994,400	なんとなく	2−6 ㊙付
7	ソニックウィングス（AV−8）	777,700	あと1面Ⓣ	2−3 ㊙付
8	ダークシールII	316,200	ALLできるっスⓉ	ラスボス ナイト使用
9	コラムス	3,633,181	5ラインプレイ男㊙	HARDスタート
10				

ゲームセンター大野プレイランド ☆=0 (6)

福井県大野市陽明町1−1401 ☎(0779)65−1146

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ドギューン!!	1,054,330	ESS−KE㊙	4面 ㊙なし
2	龍虎の拳（リョウ）	798,400	TWO・D・ISH!!	1コイン ALL ㊙なし
3	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,798,400	by宮脇貴之	1コイン ALL ㊙なし
4	餓狼伝説2（アンディボガード）	431,000	TWO・D・ISH!!	11面 ㊙なし
5	餓狼伝説2（テリーボガード）	553,600	KUMA−Ⓚ³	最後 ㊙なし
6	餓狼伝説2（キムカッファン）	701,000	X68Kに皮導物語を!! ESS−KE㊙	ALL ㊙なし
7	ぷよぷよ（ふつう）	66,718	ABK−福岡	6人目(346) パノッティ
8	天地を喰らうII（カンウ）	1,200,500		9面 ㊙なし
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0 (6)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（不知火舞）	1,100,700	HAYASHIBARA	1コインALL
2	餓狼伝説2（アンディーボガード）	733,100	Y. I	1コインALL
3	餓狼伝説2（チン）	818,200	K. H	1コインALL
4	天地を喰らうII（ギエン）	2,835,550	AMN	1コインALL
5	天地を喰らうII（張飛）	2,378,900	AMN	1コインALL
6	天地を喰らうII（カンウ）	2,814,650	AMN	1コインALL
7	天地を喰らうII（趙雲）	2,915,050	辛味汁かけ飯	1コインALL
8	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,164,000	H. S	1コインALL
9	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,773,400	Y. I	1コインALL
10				

キャノン最前線 ☆=1 (81)

愛知県岡崎市康生通東1−6 ☎(0564)25−2612

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ（1P・ノーマル）	782,293	ぷよ&サガットマスター INO	ALL ぷ609
2	コズモギャングザパズル（1P）	10,000,000+α	正一	コズモ5600
3	クイズ学問ノススメ（1P）	1,585	TPL	ALL
4	ガンネイル（1P・㊙）	3,675,800	N. M	ALL
5	R−TYPE LEO（1P）	5,735,050	IML−会長	ALL ノーミス
6	エクスパニア（1P・エミリオ）	65	MOL	ALL 残1
7	ミスティックウォリアーズ（1P・ケイマ）	174,750	祝！合格記念T. K	5面
8	フィグゼイト（1P・ジグラギ）	10,000,000+α	IML−YUJ	6−7で達成 イージー 残5
9	V.R.（ビギナー）	2'37"93	FTM	ALL 7S
10	V.R.（エキスパート）	2'23"93	WIQ	ALL 7S

イエローハット ☆=2 (135)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)452−5602

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・グレイト・ラグ・タイムショー（1P・連なし）	842,581	名古屋スコア争い熱くなくてつまらんE. T	5面 私イラスト書きに専念します
2	得点王（1P.）	ALL クリア	H. K	東京いっても元気でね！
3	ソルダム（ノーマル）	10,000,000+α LINES232	DCC・AGAS−K ACⓅ	HARD START
4	ソルダム（セキーロ）	3,682,200	DCC・AGAS−K ACⓅ	ALL
5	F/A（1P. 6WAY. 連あり）	1,889,850	AL	ALL JA−37使用
6	F/A（1P. セミオート. 連あり）	1,887,250	AL	ALL ACM使用
7	ドライバーズアイ（通信）（1P）	3'01"701	D. N	MT F. L59" 233
8	天地を喰らうII（1P. 関羽）	2,875,800	K. N㊙	ALL 点が低い
9	ストリートファイターII'ターボ（1P. ザンギエフ）	1,203,300	アッキー秋山参上！	ALL ほとんどのがし
10	ストリートファイターII'ターボ（1P. リュウ）	1,280,500	クリキンの大都会！ UUR・ZOL㊙	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆＝2（44）
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル(連)	34,040,900	CYCLONE－R T	ALL 全機種ノーマル
2	餓狼伝説2（キム）	643,900	点数ってつおい？匿名希望(19才)	ALLだけ
3	餓狼伝説2（不知火舞）	599,800	85，54，90	ALL やっぱ尻でかい…
4				
5	ごめんなさい	今月はこれだけ。	だって誰も出さへんねんもん。	というよりは…
6	要するに	やるに値するゲーム	ないんでしょうなあ…	そのままやないか
7	CAPCOM天画こと	OOB－60が	入荷してます。	来てみてねん♡
8	今月のおススめ	サイバトラー！	こいつあー書もとい熱いぜ！	というよりニブイかな？
9			でも今あるかどーかはわかりません（笑）。	それが当店のふ・し・ぎ♪
10	ターボ対戦で…	ザンギ以外の投げハメ	当店では特に嫌われております。	注意してね、ゴキちゃん。

遊ingポイントセオラ ☆＝1（21）
滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(0775)62－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.（初級）	2′34″03	Jean ALASI(の)(HID)	7速 VR－3 F.L 37″87
2	V.R.（中級）	2′37″28	Jean ALASI(の)(HID)	7速 VR－3 F.L 38″43？
3	V.R.（上級）	3′19″31	Jean ALASI(の)(HID)	7速 VR－3 F.L 49″06
4	ぷよぷよ（ふつう）	636,749	JESUS－LEM	ALL 597ぷよ
5	天地を喰らうII（黄忠）	2,498,100	AHO－JOH	9面
6	天地を喰らうII（魏延）	2,230,650	まんぷく丸復活の会(会)まんぷくの弟子	9面ボス
7	リーサル・エンフォーサーズ（トレーニング）	3,249	CR－Xポルト ON ターボ君桜峠で大事故、死亡	R14 春麗シリーズやめ
8	メジャータイトル2（ヨーロピアン）	－6	Jean ALASI(の)(HID)	ALL パワー使用 6H ホールインワン
9	ストリートファイターII（ガイル）	1,642,800	SDI－EFT－VXV	ALL 1ミス D×17 つめ×0
10	コカコーラ コズカ8アワーズ	3′18″53	(主)イージー・3－5ボス ノーマル2－5萌半	ALL 1人用 364万と211万

アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.ツインタイプ	2′36″68	H・N	M7初級
2	V.R.	2′41″96	GZX	M7中級
3	V.R.	3′24″68	GZX	M7上級
4	ストリートファイターII′ターボ	1,018,600	N．S	春麗
5	ストリートファイターII′ターボ	986,300	和美	バルログ
6	餓狼伝説2	912,400	春巻	テリー・ボガード
7	餓狼伝説2	373,700	H・T	東丈
8	餓狼伝説2	518,600	E・H・M!!	山田十平衛
9	餓狼伝説2	705,300	春巻	キム・カッファン
10	餓狼伝説2	475,100	XYZ	不知火 舞

タウンスポットプレイランド ☆＝5（39）
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0762)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック（ピーター）	12,573,600	HKR	ALL ノーミス
2	フック（ポケッツ）	10,654,200	ジャンキーチェン見参（中番じゃないよ）	ALL ノーミス
3	フック（サッドバット）	8,605,400	MIZ神－ZZ(会)	ALL 残×0
4	ガンネイル（連付き）	34,134,100	CYCLONE－R T	ALL
5	ガンネイル（連無し）	34,054,300	CYCLONE－R T	ALL
6	龍虎の拳（リョウ）	1,088,970	ハイスコア担当MST死すべしEND	ALL(P)
7	ソルダム（セキーロ）	3,779,500	妖精♡（ぱやはら）	ALL ライン341
8	ワイルドパイロット	8,184,000	あたしだけ かなまえしま へな♡	ALL 逃げ無し HIT475
9	ストリートファイターII′ターボ（バルログ）	1,431,300	いわずーYUZ－HK R(会)	ALL (P)×21 ♡×1
10	スカイアラート（連無し）	2,248,550	HKR	TYPE－A 3－5

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251 ☎(07442)3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′ターボ（ザンギエフ）	1,383,500	ついてる草地	ALL
2	ストリートファイターII′ターボ（仲至の妻・春麗♡）	1,165,800	格闘団体TSL 大将 春麗の夫、舞霊皇仲至	春麗、お前への愛は天上天下無双!!
3	ストリートファイターII′ターボ（リュウ）	726,100	格闘団体TSL 舞霊皇、影 静狼・地	TSL内で1人、格ゲーに燃えず！
4	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,071,700	格闘団体TSL 舞霊皇、影 蛟龍・水	あんた、寒ごたえあったぜ！一燐笑
5	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	805,100	格闘団体TSL 舞霊皇、影 魔風・炎	→銀河お嬢様伝説ユナに闘志を燃や
6	餓狼伝説2（不知火舞）	526,200	格闘団体TSL 舞霊皇・影 神威・風	ザロリコン野郎って誰だよ？…地？
7	餓狼伝説2（東丈）	780,800	異四や下劣ネタじゃ俺の足元にも及ばんわ！	猿真似共！愛は無敵だぜ♡by仲至
8	餓狼伝説2（山田十兵衛）	689,300	エ・レ・ミ♡ ハ・ン・ゾ・ウ♡	ピアンカ美人だと思う会No！
9	天地を喰らうII（張雲子竜）	2,676,850	佐丼子竜とよんで♡よか♡よか♡よか♡	打倒！バイソンふくい！
10	カプコンワールド2（ピュア）	2,812,800 正答率94%	フェニックスタイガー復活！フリーザDDT	敵将、脳みそ大王討ちとったり～課

プレイシティキャロット四日市店
三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（アンディ）	1,133,600	貧困ココに極まれり！杉やん（ねとった）	1cALL LV4
2	餓狼伝説2（不知火舞）	772,200	私の巨乳は日本乳ィ！ONA－LOG	上同
3	餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	602,100	肉●の悪魔あらわる！南方ABT	やっぱり上同
4	天地を喰らうII（関羽）	3,208,800	眼鏡の奥につぶらな瞳オクDHALI35	ALL 残×0 2人設定
5	天地を喰らうII（張飛）	3,050,850	淡恋の季節・17才BOZ－538	ALL 残×0 2人設定
6	龍虎の拳（リョウ）	928,770	R－FOX	ALL (P)×13
7	龍虎の拳（ロバート）	796,330	怪食・怪眠・怪の冒険怪人ビーム	ALL (P)×10
8	コズモギャングザパズル	2,939,563	ADVANカローラ RIE・T	LV192 ハードから
9	タンクフォース by店長代理	ノーミスALL	愛車は入院中…（悲）伝説の勇者CBR	←路線でチェーンが切れた！
10	ストリートファイターII′ターボ	申請なし	対戦台なので誰も1人でPLAYしてません	

タイトーイン002スタジアム ☆＝20（111）
大阪府豊中市玉川町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎06(844)－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グリッドシーカー（B－2 AT連付）	2,472,480	CYCLONE－HURRICANE	ALL ノーミス 5万×2
2	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,559,000	(株)アキュー社員 ABAえもん	ALL(ス)付
3	餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	1,558,600	DGD	ALL(ス)付
4	餓狼伝説2（テリーボガード）	1,558,000	HYAKU－PROFESSOR	ALL(ス)付
5	ストリートファイターII′ターボ（ザンギエフ連付）	1,875,800	DGD	ALL 5万×1 3万×4落ち
6	ストリートファイターII′ターボ（ガイル連付）	1,630,100	CYCLONE－山本山	ALL(ス) つめ×3
7	天地を喰らうII（関羽連(必)付）	4,123,750	CYCLONE－KIW	ALL 残0
8	天地を喰らうII（張飛連(必)付）	3,830,700	NEC売ります300 0円さいくろんきうっ	ALL 残0 安っす～
9	F/A（6WAY連なし）	2,065,050	K N	ALL JA－37
10	F/A（ストレート連なし）	2,060,350	K N	ALL GR－5

プレイシティNASA杉本町 ☆＝15（95）
大阪府大阪市住吉山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リーサルエンフォーサーズ（トレーニング）	3,664	AXIOM－Y．N	R16 97%
2	ストリートファイターII′ターボ（本田連付き）	1,555,200	ミッキー(爆)	ALL 爪×3
3	ストリートファイターII′ターボ（春麗連付き）	1,581,200	G．F．A－京城屋	ALL 爪×3
4	ストリートファイターII′ターボ（ブランカ連付き）	1,584,200	AXIOM－大阪なる	ALL 爪×1
5	ストリートファイターII′ターボ（ザンギエフ連付き）	1,853,500	AXIOM－ダサ夫(爆)	ALL 爪×2
6	ストリートファイターII′ターボ（バイソン連付き）	1,492,400	AXIOM－バイキン野郎	ALL 爪×3
7	天地を喰らうII（趙雲連(必)付き）	4,298,300	AXIOM－DEN	ALL 残0
8	天地を喰らうII（黄忠連(必)付き）	4,200,950	AXIOM－H・Y(爆)	ALL 残0
9	天地を喰らうII（魏延連(必)付き）	4,064,900	AXIOM－DEN	ALL 残0
10	フィグゼイト（GX－026）	10,000,000＋α	AXIOM－ZZZ	7－5で達成 残0

ビッグキャロット京都 ☆＝0（175）
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447－14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211－4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザ・パズル	9,544,357	O．T．J－KENNO	5241 コズモ レベル 484
2	ガンネイル	33,036,900	点数確認落ち。M・ZE ST－S・N	ALL 1コイン 連なし
3	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,288,000	MR．はるひさ君	ALL テリー
4	スターブレード	2,321,800	Zn－T．	ALL 連あり 1コイン
5	餓狼伝説2（アンディー・ボガード）	1,052,100	島ファミリー	1 コイン ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆＝0（24）
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	32,826,200	振りかえれば、「げっ！ちくぶー」FUN。	ALL 連なし
2	ぷよぷよ	263,851	必殺の鬼族ーパンチの鬼－INJ－SBK。	ALL ブロック＝514
3	コズモギャングザ・パズル	7,937,406	「おれさまの」ことーS・K・た・ろ・す・け	Lv．351 C＝3436
4	天地を喰らうII（趙雲）	2,483,000	TZS－土賣智志。（次はクリアしてね）	9面ボス
5	天地を喰らうII（魏延）	1,519,900	毎日がハラヘリヘリハラ。LEO（SB）	7面ボス
6	ソニックウイングス（F－18）	850,100	SVR－INJ－NIS(宙)「コナミゲーか」	2－4ボス さる有
7	ソニックウイングス（F－14）	1,085,300	INJ－FUN「でませんねぇ。ホントに」	2－6
8	ソニックウイングス（JAS－39）	657,800	INJ－チョップの鬼「G4でるのかよぉ」	2－1
9	ソニックウイングス（AV－8）	746,400	INJ－かつお君「何やってんだぁーっ！」	2－3
10	ソニックウイングス（F－15）	640,600	(N)「気長に待つのか…」(F)「そーですね…」	2－1ボス

ジャンボ&ABC ☆＝1（44）
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)27－6102(ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A（Mir2000）	1,663,850	ヤングジャンプ	オート 残×2
2	F/A（JA－37）	1,933,600	SPの死ね!!ウソスコアラーSPの	6WAY 全て連なしで1cALL
3	龍虎の拳（リョウ）	1,067,420	タンスポでもっと伸びたよEND	ALL(P) 虎煌死ぬほど
4	龍虎の拳（ロバート）	1,066,780	悲願達成!?ESW－退挙くんMSI	ALL(P) 飛燕死ぬほど
5	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,428,800	タカシマン（正体バレバレ）ありがとう	ALL
6	チャリオット連付き	4,732,500	NSG－A BOY(会)	ALL ラスボス 小コインに発狂
7	ブランディア（レツゼン）	8,135	参考記録ならおまかせNSG－ロッキー	ALL 参考記録
8	餓狼伝説2（十兵衛）	915,200	Mr．K	ALL
9	ソルバルウ連付き	776,730	マーシャル音波86(会)	ALL 90.3%
10	今月の新入荷	スーパー上海 サンダーブラスター(連)	アウトゾーンゼビウス バックマン64番街	クソゲーばっかって言わないでネ♡

GAME'S WiLL ☆＝1（1）
京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎075(711)1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビッグストライカー	62	WZH	ALL ブラジル 全機種ノーマル
2	ストリートファイターII′ターボ（ガイル連）	1,579,800	AXIOM－DEN	ALL P×22 爪×3 タル落ち
3	ストリートファイターII′ターボ（ザンギエフ連）	1,857,200	INΣ－ツガ夫	ALL P×20 爪×1
4	R－TYPE LEO（連付き）	5,803,580	G．F．A －京城屋	ALL
5	ぷよぷよ（ふつうスタート）	1,251,138	INΣ－UYK	ALL B698 レバー技使用
6	天地を喰らうII（趙雲連(必)）	3,854,800	K・U	ALL
7	天地を喰らうII（張飛連(必)）	3,510,650	KAK	ALL
8	ウルフファング（スペシャル連）	3,223,800	INΣ－AFO	ALL 月光 GNPさん有難う
9	ストリートファイターII（ブランカ連）	1,939,800	INΣ－GYO	ALL P×21 D×65 爪×8
10	バルダーダッシュ（パート1）	5,555,550	WZH	ALL 残2 パート2は永パ

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0（7）
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（趙雲）	3,279,900	ト部兼好	ALL 連なし
2	天地を喰らうII（黄忠）	2,264,750	ト部兼好	R－8 ボス 連なし
3	餓狼伝説2（山田）	618,100	TIGER－K・A	ALL 連なし
4	餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	939,800	TIGER－K・A	ALL 連なし
5	餓狼伝説2（テリー）	1,133,700	TIGER－K・A 田中見てるか！！	ALL 連なし
6	コズモギャングザパズル（エキスパート）	9,999,999	ぷりざあどりい(P)改 メARROW－京二	ALLカンスト 連なし コズモ5502
7	F1グランプリ（Dコース）	8′16″860		P40 連なし アルボレート使用
8				
9				
10				

●扇が丘レジャーセンター（石川県）
金沢の大学へ新しく入学されたみなさん。おめでとうございます。早く新しい友達を見つけて、当店へ遊びに来てください。お待ちしています。
by これで卒業のZAP

●GAMES WiLL（京都府）
今月から掲載させていただきます。当店の場所は、高野交差点から北へ歩き、1つ目の信号を右折してすぐの所です。JR京都駅から高野までは、市バス206系統が使えます。御来店お待ちしてます。

●チャレンジャー関大前店（大阪府）
今春、関西大学入学されました方、どうぞ当店へお越しください。そして先輩に単位を取らせてください（笑）。いや、マジでマジで－

●ゲームプラザ（熊本）
あのナムコの名作「ドルアーガの塔」がエアロ筐体にて復活しました。次の復活予定のゲームは、グロブダー、ドラゴンスピリットです。興味のある方は、是非ご来店ください。

今月は以上です。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ストリートファイターⅡダッシュターボ	896	カプコン
2	2	餓狼伝説2	705	エス・エヌ・ケイ
3	3	天地を喰らうII	605	カプコン
4	4	ストリートファイターⅡダッシュ	346	カプコン
5	5	ぷよぷよ	333	セガ/コンパイル
6	7	コズモギャング・ザ・パズル	183	ナムコ
7	8	バーチャレーシング	164	セガ
8	6	龍虎の拳	142	エス・エヌ・ケイ
9	―	クイズ学問ノススメ	125	コナミ
10	9	ストリートファイターII	117	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
カプコンワールド2 93	F/A 76	リーサルエンフォーサーズ 76	ファイナルラップ3 38	R-TYPE LEO フック 67

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターⅡダッシュターボ	908	カプコン
2	3	餓狼伝説2	666	エス・エヌ・ケイ
3	3	ストリートファイターⅡダッシュ	650	カプコン
4	2	天地を喰らうII	578	カプコン
5	5	ぷよぷよ	293	セガ/カプコン
6	7	バーチャレーシング	243	セガ
7	―	クイズ学問ノススメ	163	コナミ
8	11	コズモギャング・ザ・パズル	145	ナムコ
9	9	カプコンワールド2	142	カプコン
10	8	ストリートファイターII	128	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
リーサルエンフォーサーズ 124	ファイナルラップ3 113	龍虎の拳 99	SDガンダムネオバトリング 72	ゴールデンアックスデスアダーの復讐 71

1位～5位変動なし!!

ターボ、餓狼2共にポイントアップ

今月は、ほとんど先月と順位が変動していません。ストIIダッシュターボは相変わらず人気を保っていますが、餓狼伝説2も共にポイントを稼いでいます。

餓狼伝説2は、先月に比べてインカムが伸びています。対戦人気がインカムに現れたのでしょうか。対戦プレイは、コマンド技など操作を覚えてからでないとなかなかとっつきにくいところがあります。家庭用のネオジオでも発売されたそうなので、対戦人気はこれからも盛り上がりそうです。

天地を喰らうIIは、少し順位を落としています。しかし根強い人気を保っているので、一気にランクダウンすることはなさそうです。

クイズ学問ノススメ大躍進!!

ほとんどの機種に変動がない中、新機種としてベストテンに入ってきたのがクイズ学問ノススメです。コナミの新しいクイズゲームで、ちょうどよい時期に出た感があります。クイズものは安定した人気があるので、時期をはずさなければ確実な人気が出るという好例ですね。

ぷよぷよとコズモの2大パズルゲームは、相変わらず安定した人気を保っています。ぷよぷよは対戦プレイもかなり面白いので、乱入モードがあったらよかったような気もします。

コズモの方は、最近かなりルールを理解してうまくなってきた人が増えました。かめばかむほど味が出るスルメゲームなので、長く遊んでほしいですね。スーパーファミコンでも発売されたので、より身近なゲームになったと思います。

今月、ついにあのストIIが10位にまで落ちてきました。来月はベストテンから消え去ってしまうのでしょうか。ターボとダッシュが健在なので置いてある店も少なくなってきたようです。

上位機種は強いものの、この数ヵ月はあまり新機種が出てきていません。ニューゲームを発売するなら今でしょう。来月にはショーに出展されたダークエッジ、V・Vなどがベストテンに入ってきそうです。

（ぜんじ）



（神奈川県）内藤騎士君

川島玩具店 ☆＝0（19）
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42―0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	602,290	G・WAX－WIN!!	R4ボス
2	天地を喰らうII（関羽）	1,968,550	おめでとう！！RIN君	最終面ボス
3	餓狼伝説2（山田　十平衛）	459,300	トヨ	11人目　P×4
4	餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	545,700	OZ－GAL	10人目　P×6
5	アンダーカバーコップス（マット）	6,079,240	ROY	R5
6	ワールドヒーローズ（ハンゾウ）	1,027,240	ナガイ	ALL P×5
7	ワールドヒーローズ（フウマ）	1,107,600	OZ－GAL	ALL P×5
8	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	418,800	GUN	11人目　P×2
9	餓狼伝説2（不知火　舞）	411,900	TKN	9人目　P×5
10	ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,059,800	HUR	ALL

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0（10）
岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26―2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,419,700	何？！準備号？何の？サークルの？！KMⓞ	1コインALL サークルあった？
2	龍虎の拳（㊤あり・リョウ）	1,082,000	いやーいやーいやーっいーやーっっ！MHⓁ	1コインALL ゲラだけでも早く
3	ワールドヒーローズ（㊤あり・ドラゴン）	1,952,400	雷門前、対戦して、、なかったばーいたけⓒ	1コインALL 初日いると思った
4	ワールドヒーローズ（㊤あり・ハンゾウ）	1,462,000	それよりあ○ヒビールおもいっきりあやしい	1コインALL う○ちビルだ！
5	ワールドヒーローズ（㊤あり・ブロッケン）	1,155,100	それを言っては健全教養雑誌のこの本が、．	1コインALL エスタロンモカ㊙
6	餓狼伝説2（十兵衛）	821,700	浅草のラーメン屋．．昇龍．そのまんま！	1コインALL カレーせんべ使用
7	餓狼伝説2（ビッグベア）	451,500	ピンクパンツプリティショーいやーっNNJ	1コインALL ハリセン投げんな
8	ウォリアーブレード（ラスタン）	377,500	ウゴウゴルーガもいいけど夜鳴き弁天も見て	1コインALL 塔スタート
9	フリップル	46,160	完全一般ゲーマー武装SYS一風来坊	1コイン9面 手裏剣5段だ！
10	グラディウス	2周目2面	ショーのあとはサンシャインの大古本まつり	サブ終わってるよ 10冊で￥6BK

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0（6）
広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872―1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	1,305,000	レタス㊛	ALL　ケン
2	ストリートファイターII'ターボ	751,300	EMF㊤	ALL　リュウ
3	ストリートファイターII'ターボ	1,162,100	CBU㊛（おさるつかい太郎）	ALL　ブランカ
4	ストリートファイターII'ターボ	1,166,300	キャベツ㊛	ALL　ザンギエフ
5	餓狼伝説2	591,900	GHQ㊍	ALL　ビッグベア
6	ダイエットGOGO	1,284,000	ダイエット石野	
7	F－1 エキゾーストノート	49"64	CBU㊛	MT200P+S
8	究極タイガー	586,930	鬼怒川[illegible]次	エリア89
9				
10				

オキモト ☆＝0（5）
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292―1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	450,978	M. U	ALL 365ブロックニュジョン
2	戦国伝承2	331,350	UTPBBD	ラストステージ
3	ビューポイント	1,794,330	UTPBBD	6面
4	天地を喰らうII（関羽）	3,431,950	すほー	ALL　連付
5	天地を喰らうII（張飛）	2,718,400	AA	ALL　連付
6	天地を喰らうII（趙雲）	1,875,600	S・S	8面　連付
7	天地を喰らうII（黄忠）	939,650	BAC	4面　連付
8	餓狼伝説2（テリー）	946,600	S・S	ALL
9	餓狼伝説2（キム）	806,700	HYPER－あむる！	ALL
10	餓狼伝説2（不知火）	595,500	BAB	S－12

アメニティスペースOZ ☆＝0（26）
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84―4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,647,000	セッタゼ　UCC	1cクリア 宇部店
2	ガンネイル	5,523,500	ZIO	1cステージ8㊤付 山口店
3	餓狼伝説2（山田十平衛）	1,063,500	プリティなんでも君	1cALL 南小倉店
4	天地を喰らうII（関羽）	3,215,100	XYZ	1cALL 山口店
5	フック（ピーターバンング）	2,094,800	ZZ TOP	1c　3面ボス 宇部店
6	ザ・グレート・ラグタイムショー	1,040,450	わら	1c　6面ボス 連付　宇部店
7	リーサル・エンフォーサーズ（トレーニングモード）	2,725	Mr. 床屋FOX	1c　14面 宇部店
8	ぷよぷよ	340,849	ORN	1c LC526 ノーマル　山口店
9	コズモギャングザパズル（カンスト時最小コズモ数）	4,879匹	ジョージ・ガモフのおかげっス！	1c　全消し×1 小野田店
10	SDガンダムネオバトリング（アレックス）	1,021,200	みかん星人PONTA	㊤なし　7－4 宇部店

ゲームインプラザオリンピアン ☆0＝(18)
福岡市北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ 連なし	1,249,200	ウエPー	1cALLP×17 山田十平衛
2	ストリートファイターII' ターボ連なし	1,059,605	K K	1cALLガイル 対戦５
3	R－TYPE LEO 連なし	5,117,000	一刀両断の介	1cALLノーミス
4	超時空要塞マクロス 連なし	6,992,800	一刀両断の介	1c　2－7 2P側
5	コズモギャングパズル連なし	3,525,666	BIG	1cコズモ1151 ライン191レベル186
6	コズモギャング・ザパズル連なし	2,107,023	TK－WAVE	1cレベル109
7	コズモギャング・ザパズル連なし	2,023,803	K K	1cエキスパートから
8	ストリートファイターII' ターボ連なし	1,049,203	TK－WAVE	1cALL 乱入台（ケン）
9	天地を喰らうII 連なし	791,700	K K	1c　6面
10	テトリス 連なし	999,999	F. 大学生	1cALL

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0(22)
愛知県松山市南智院町17－５ウエストビル１Ｆ　☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	89,822,790	ついに全コース達成！	P P×６
2	ナイトストライカー	94,712,120	おめでとう	R P×６
3	ナイトストライカー	90,000,990	SUR－K S㉚	T P×６
4	グリッドシーカー （ファイター）	1,723,100	SUR－R T㉚ 今井行方不明記念	ALL (連) 残４
5	グリッドシーカー （アタックヘリ）	1,607,070	SUR－R T㉚ 地獄のリターンマッチ	ALL
6	餓狼伝説 （不知火）	1,023,600	SUR－DJBOY㉚ 今井地獄の追いうち	ALL 好評今井シリーズ
7	餓狼伝説 （ベア）	1,145,800	ミラクルEIJ 今井地獄の飲尿	ALL
8	リングレイジ （ハード設定）	93,000	SUR－Y. T㉚ 今井地獄の食便	ALL トーナメント
9	ニュージーランドストーリー(今月の目玉商品)	34万	SUR－Y. T㉚ 今井地獄のロリホモ	ALL (連)
10	ガルメデス	950,500	SUR－R T㉚ 今井地獄のスカトロ	ALL (連)

丸久ファミリーランド小郡店
山口県吉敷郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII （関羽）	2,264,200	東南西北	ALL
2	天地を喰らうII （張飛）	1,413,700	キラーZAN	８面
3	R－TYPE LEO	5,085,030	AFPなじく	ノーミス ALL
4	ストリートファイターII' ターボ	1,336,300	なんちゃん	ケン ALL
5	F/A	980,400	あきぼーー	JA37 ７面
6	餓狼伝説２ （テリー）	776,900	せいマン	ALL
7	餓狼伝説２ （アンディー）	757,000	CLAMP	ALL
8	V.R.（ビギナー）	2′27″75	XYZ	完走 BL　37″75
9	V.R.（ミディアム）	2′42″53	K・G	完走
10	V.R.（エキスパート）	3′27″31	AFP－ALEX	完走

スーパーアカトンボ ☆＝0(15)
福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザパズル	4,571,646	NEW！	レベル190コズモ 1,217エキスパート
2	コズモギャング・ザパズル	4,778,491	NEW！	レベル256コズモ 2,127エキスパート
3	餓狼伝説２	101,740.0	ROI	テリー　1コイン ALL
4	餓狼伝説２	100,870.0	旋	キム　1コイン ALL
5	戦国伝承２	211,950	オレの女は山陰㊇内定 佐藤学園の畑中の彼氏	3STAGE （いつかALL）
6	ストリートファイターII' ターボ	1,002,800	SUR－VCC	1コインALL ベガ使用連なしツメ×1
7	天地を喰らうII	1,459,800	もりそば一丁	ラウンドクボス 蔵忠使用　連なし
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝2(42)
愛知県松山市道後樋又４－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２ （キム・カッファン）	1,451,000	猫を３匹飼ってます JoJo	P×22 D×３
2	餓狼伝説２ （チン・シンザン）	1,419,300	YUK	P×21
3	餓狼伝説２ （アンディ・ボガード）	1,366,900	わいわい	P×21 D×３
4	餓狼伝説２ （ビッグ・ベア）	1,199,100	A・T	P×19 D×１
5	餓狼伝説２ （ジョー・ヒガシ）	1,192,500	東方丈助	P×13
6	餓狼伝説２ （山田十平衛）	793,300	穴ウソ	P×14
7	ストリートファイターII' ターボ（サガット）	1,776,900	怪しい猫追悼記念 けいあい	ALLⓅ W×２　ツメ×１
8	ストリートファイターII' ターボ（ザンギエフ）	1,551,200	BAD	P×12
9				
10				

ゲームゾーン灘町店 ☆＝0(11)
鳥取県米子市灘町２－52　☎(0859)35－8958

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング	1,030,100	AE	F90 ７－５面
2	ストリートファイターII' ターボ	1,043,400	BBB	ノーマル
3	ファイナル スターフォース	1,618,380	F. S. F	ノーマル
4	戦国伝承２	238,850	AE	ノーマル
5	スーパーバレー91	127,770	SEA	ノーマル
6	F/A	1,926,950	YN	ノーマル
7	ウルトラマン倶楽部	1,634,500	NOT	ノーマル
8	ダイエットGoGo	2,907,100	SAS	ノーマル
9	テキパキ	2,021,400	矢倉	ノーマル
10	ドギューン!!	1,906,240	山田	ノーマル

ホワイトハウス箱崎店 ☆2＝(10)
福岡県福岡市東区箱崎６－１－２松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ（ダルシム）(連)	1,544,300	RはロマンスのR WGFC－HRKⓇ	ALL P×23　爪×３
2	ストリートファイターII' ターボ（ザガット）(連)	1,733,000	MLK	ALL P×22　爪×１
3	ストリートファイターII' ターボ（ガイル）(連)	1,460,200	WGFC－非常口	ALL P×22　爪×３
4	ストリートファイターII' ターボ（ケン）(連)	1,527,900	えじまくん	ALL P×23　爪×２
5	ストリートファイターII' ターボ（春麗）(連)	1,496,400	WGFC－TAX	ALL P×21　爪×３
6	ストリートファイターII' ターボ（本田）(連)	1,273,000	なかじ	ALL P×17
7	餓狼伝説２ （山田十平衛）	795,900	Tobby	ALL
8	餓狼伝説２ （キム・カッファン）	596,400	Tobby	ALL
9	餓狼伝説２ （ビッグ・ベア）	609,300	Tobby	ALL
10	ぷよぷよ	312,356	Sly－Fox	ALL　460 BLOCKS

モンキーハウス本館 ☆＝0(136)
福岡県福岡市六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック(連) （ピーター・パン）	7,846,500	G・M・C・ピーター PAN　ダ	６面ボス
2	フック(連) （ルフィオ）	1,796,600	山本君・TV有難う。 ライバルはオカマ。	３面ボス
3	フック(連) （エース）	1,860,600	三宅君、次は洗濯機が欲しい。(R－1談)	３面ボス
4	フック(連) （ポケッツ）	9,559,200	G・M・C・みやさん	ALL　ノーミス
5	フック(連) （サッドバット）	2,486,300	大阪での新しい名前は何ですか？	３面ボス
6	ヒーテッド・バレル	361,740	G. M. C. おかぴ	ALL
7	F１グランプリII(連) （Aコース）	6′09″100	G・M・C・みやさん	ALL 40点　セナ使用
8	スカッシュ	残ボール １	G. M. C. 六本松㊂派	ALL 失点12
9	ガルメデス(連)	912,900	G. M. C. モンキーUG派	ALL
10	餓狼伝説２ (連)	1,291,200	不破雷童	ALL P×11 キム使用

ジョイランドタイトーイン ☆＝0(8)
島根県松江市津田町５－１－９　☎(0852)26－6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グリッドシーカー （F－14X(連)つき）	1,510,930	ゲームイン21の谷幸雄 うっそ～ん	1コインALL よゆー
2	グリッドシーカー （B－２AT(連)つき）	1,232,210	グリッド鹿㊇　はらっ！生きちょーか？	1コインALL すごそう
3	グリッドシーカー （AH－64F(連)つき）	1,190,710	カールスもぎるらんちゅう・なか	1コイン　ラスボス
4	阿修羅ブラスター	1,351,000	絶対とる。かならずとる。byダイナ	1コイン　2－5 まささんすごそう
5	スカイソルジャー	4,025,580	㋪	1コインALL
6	レーシングビート	3′13″35	GEM	フランス
7				
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0(3)
佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル２Ｆ　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,638,500	BE－BOP	ALL ザンギエフ
2	天地を喰らうII	1,551,600	IPA－TKO	ALL 関羽
3	餓狼伝説２	659,900	Mr－RAF	ALL アンディ
4	得点王	ALLクリア	IPA－KN	ALL オランダVS
5	コズモギャング・ザ・パズル	2,041,829	IPA－TKO	
6	FI！・２フィニッシュ	213,700	IPA－TKO	S－15
7	ダイノレックス	447,302	Mr－T・U	S－８
8	ドギューン!!	2,867,890	Mr－B・D	S－９ アロサウルス
9	R－TYPE LEO	4,102,580	Mr－B・D	ALL
10	F/A	1,002,500	IPA－SYO	S－７　（６拡） JA－37

サブカルチュア ☆＝2(33)
福島県築紫野市二日市宮田町581－６黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII （ガイル(連)）	2,189,700	１回だけとらせて！！ FSC－EST	ALL P×21 D×68　爪×０
2	ストリートファイターII （ダルシム(連)）	1,873,300	これで家に帰れるな マスク１号（MSK）	ALL P×Ⓐ D×65　爪×９
3	達ん王	1,512,440	ROC	２－１
4	ぷよぷよ （１面スタート）	422,856	まだまだ！　NAM	ALL 536ブロック
5	コズモ・ギャング・ザ・パズル	3,809,514	IDF	コズモ　1338 レベル　199
6				
7				
8				
9				
10	ぷよぷよ(穴うめ、MD版) （とことんぷよぷよ）	40,454,489	２時間くらいかかった NAM	レベル　99 8549ブロック

ゲームシティDADA ☆＝0(4)
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,578,300	Z－THEラピタの鬼	ザンギエフ使用
2	超時空要塞マクロス	1,755,400	DDH	(連)なし
3	カプコンワールド２	2,836,900	美佳、愛してる	魔法使い 正解率88%
4	天地を喰らうII	934,300	Z－THEラピタの鬼	関羽使用
5	スーパー上海（パラダイス）	116,600	土曜日のいたずら電話	STAG 初の３－２
6	爆裂クイズ 魔Q大冒険	166,940	美佳、愛してる	初の10万台 １コイン
7	餓狼伝説２	906,200	Z－NEW	１コインALL キム・カッファン
8	R－TYPE LEO	1,690,500	Z－THEラピタの鬼	(連)なし ALL
9	サンダードラゴン	1,061,000	クレヨンで ぬりつぶした空	(連)なし 青空が見たい
10	サンダードラゴン	3,714,820	SHU	青２－３ 連付　ダメダネ

ハイスコア通信 担当者から

今月の注目は、何といってもタイトーイン002スタジアム。餓狼2、天地IIなどで☆8個を荒稼ぎ、前回3位から一躍トップに踊り出た。

2位の荏原ゲームコーナーは、☆4個とマイペースの稼ぎっぷり。002スタジアムに抜け出られたものの、依然首位をうかがう好位置をキープしている。そういえば『血塗られた盾』は見つかったのかな？

3位は首位からダウンのノーベル&ヒノーズ下井草店。全国1位のスコアネームにもあるように、やりたくてもスコアを狙えるゲームが入荷しないというジレンマに陥っている。実力は証明されているだけに、もどかしい気持ちもよくわかるところだ。

その他の注目店には、圏外から一気に☆4個を稼いで急浮上してきたタウンスポットプレイランドと、これまでは個人申請のスコアで実力をアピール、今月から正式に集計店となったGAMES WiLLなどがある。両店とも、これからもがんばってほしい。

☆獲得数上位店（２月号～５月号）

順位	店　名	今月	合計
1	タイトーイン002スタジアム（大阪）	8	20
2	荏原ゲームコーナー（東京）	4	18
3	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）	1	17
4	プレイシティNASA杉本町店（大阪）	5	15
5	プレイランドスカイシアター（埼玉）	1	12
6	ハイテクセガ高崎（群馬）	1	9
7	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	1	5
8	キャッスル&YOU²（東京）	0	5
9	タウンスポットプレイランド（大阪）	4	5
10	ゲームセンターコパIII（神奈川）	2	4

次回のスコアの締切は
4月18日
（19日消印有効）

てあたりしだいゲームリスト

2月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
HOOK	アイレム	8－2	アクション	2月23日	映画を見れば楽しさ100倍!見てない人も少年の心を堪能せよ!
ミスティックウォリアーズ	コナミ	8－2	アクション	2月	鮮烈忍者が繰り広げるハイレボリューションアクション。
サイバトラー	ジャレコ	8－2	シューティング	2月	ショットとビームソードの2種類の武器でロボットとの戦いを再現。
ワイルドパイロット	ジャレコ		体感シューティング	2月	体感シューティングといっても痛くないから安心してね。
ガルメデス	ビスコ／タイトー	8－2	シューティング	2月24日	難度高めシューティング。くやしかったらクリアしてみなさい。
まーじゃん競馬王	日本物産	KB	麻雀	2月22日	競馬の興奮と麻雀の楽しさがドッキング!もちろんお色気もあり!

3月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
海底大戦争	アイレム	8－2	シューティング	4月	暗く深い海の罠。正義と怒りに燃える愛深き夫婦がいた…。
戦国伝承2	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	3月	AOUショーで参考出展されていた戦国2が登場!!
ファイヤースープレックス	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	ザ・100メガショック第3弾!おまたせプロレスゲームだよーん。
プレミアーサッカー	コナミ	8－3	スポーツ	3月23日	好みに応じてキャラサイズを決定。トップアスリートの興奮を再現!
ガイアポリス	コナミ	8－3	アクションRPG	4月	RPGの持つ独特の世界観、プレイ感覚を生かし、ドラマ性を再現。
グランプリスター2	ジャレコ		ドライブ	3月	新コースにオーバーテイクボタンをひっさげ、熱いレーシング復活。
クイズこんばっとQ	ジャレコ	4－1	クイズ	3月	正解するごとに戦車が進撃していくコミカルタッチのクイズゲーム。
ダークエッジ	セガ	8－5	アクション	3月	対戦同時プレイ可能3D格闘アクション。
タイトルファイト	セガ		スポーツ	4月	ヤワな野郎にゃ用はない!あまりにも過激な体感ボクシング登場!!
クイズめくるめくストーリー	セガ	4－1	クイズ	4月	
ハットトリックヒーロー'93	タイトー	8－3	スポーツ	3月	Jリーグ開幕に先駆け、超リアルサッカーゲーム発売される。
スーパーチェイス	タイトー		ドライブ	3月	チェイスH.Q.復活!ますます過激に再登場!!
クイズ人生劇場	タイトー	0－4	クイズ	3月	
アースジョーカー	ビスコ／タイトー	8－2	アクション	未定	
ファイターズヒストリー	データイースト	8－6	アクション	3月18日	出しやすい必殺技、個性的なキャラの対戦格闘。弱点システム採用。
ナイトスラッシャーズ	データイースト	8－3	アクション	未定	ツープラトン攻撃、敵を埋めるなど、特徴あるアクション。
ロッキー&ブルウィンクル	データイースト		ピンボール	未定	立体交差ランプウェイ、手品をするバックグラス他、見所いっぱい。
V・V(ヴィ・ファイヴ)	東亜プラン	8－2	シューティング	3月	見せてあげよう、最高のショータイム。
ナックルバッシュ	東亜プラン	8－2	アクション	未定	
ナックルヘッズ	ナムコ	8－3	アクション	3月18日	4人同時格闘OK!かかってきなさい!!
スーパーワールドコート	ナムコ	8－3	スポーツ	3月	隠れたヒット作。うーん、とってもいい感じのゲームだなぁ。
ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト	8－3	アクション	3月	ゲームシティでもおなじみ!マン、セブン、タローから選べる!!
パステル・アイランド	ビスコ	4－1	アクション	未定	4人対戦可能通信アクションゲーム。きれいな絵も見てください。
ドラマティック アドベンチャークイズ キース&ルーシィ	ビスコ	0－4	クイズ	未定	総数1万問。フル画面アニメーションもあるクイズゲーム。
バンバンバスターズ	ビスコ	8－2	アクション	未定	ビスコのネオジオ第2弾。キャラがかわいいコミカル画クリゲーム。
T.T(タオ体道)	ビデオシステム	8－2	アクション	3月	今までにない操作感覚の4人同時対戦格闘アクション。

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳街11－6　☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	719,150	喜多　陸文	5人目 よびこおせい
2	餓狼伝説2	153,800	嶋津　達哉	6人目 中3年生
3	ストリートファイターII' ターボ	985,600	吉田　[redacted]	ALL 高1年生
4	クイズ学問ノススメ	633	安楽　弘輔	ヨビコオセイ
5	ぷよぷよ	243,415	小竹　祐介	12面 高2年生
6	龍虎の拳	278,605	水間　真吾	7人目 中1年生
7	餓狼伝説2	423,000	平の　しんじ	11人目 北小4年生
8	天地を喰らうII	9,122,400	清水　邦夫	全面クリア 中2年生
9	クイズ学問ノススメ	1,142	佐々木　将隆	最終面 予備校生
10	ぷよぷよ	3,250	本川　直樹	2面 中2年生

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆＝0(3)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)32－6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ (イージー)	729,839	綾小路葉子 すごい!10連以上3回	BLOCK629 うったよ～ん
2	ストリートファイターII' ターボ	1,330,000	TUKUMO	ケン
3	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1,483,400	いまから仕事の店員し	前回のスコアも抜いてしまったよーだ
4	グラディウスII	1,768,400	TKI－KI－ALS	4番FF めざせカンスト
5	ハチャメチャファイター	6,281,410	ほしの少年	1C　4面
6	ゴーストタウン	40	CAN	パーフェクト
7	ガンネイル	11,733,200	URD	㊂研No.03 2×100×50×30
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝1(147)

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング	1,369,300	圧巻!悪漢マサキ君家乗っ取り㊇　まさと	1クレALL 連なし　F90
2	ヒーテッドバレル	410,070	恐怖!他力本願男。G.F.A－MST	1クレALL ㊼ 1P側
3	ミスティック ウォーリアーズ	440,460	JUN氏僕の言った通りカンストできズ。㊇	1クレ8面 ㊼ コジロウ使用
4	コズモギャングザパズル	9,361,566	AOUでコンパニオン撮りまくってました。	4900の×460 次はハンディカム
5	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	1,613,600	今度つぶれたら爆死!! 限界値!! ICE	ALL㊇　爪×3 36R　連なし!!
6	ストリートファイターII' ターボ(バルログ)	1,394,100	食い逃げ失敗で反省中 INFTY (写真くれ)	ALL P×最悪 先月のパズルは私
7	R－TYPE LEO	5,689,790	いやすぎる!!くらえバスターコレダー。A－T	ALL　ノーミス 連なし
8	ボンバーマン ワールド	232,600	ターボおわってるよ。メ○トも。カプ○○も	4－3 ぜ○じも。ザンギも。
9	ウルフファング (スペシャル㊼なし)	3,152,500	ARX	ALL TYPE39朱雀
10	ドルアーガの塔	1,303,220	WGFC－MAR (ニセ者)	1クレALL 連なし

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0(8)

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	対戦者募集	誰かスコアを!対戦ばっかじゃなくて!頼む。	
2	ぷよぷよ	115,329	もっと本当はいけるはず!　RIP	7st　ド下手!
3	龍虎の拳	887,660	KYO	ロバート　P×14
4	スターブレード	2,131,900	ひさびさSPLASH 一種ともこ	オクト前111万 オクト　54万
5	コズモギャングザパズル	2,289,636	KMA	HARD　169
6	F－1 グランプリ	7′38″752	やった神さまありがとう　S－T.T	Dコース　アグリ とってもつかれた
7	天地を喰らうII	2,639,600	WEM－㊮	関羽　1コイン ALLクリア
8				
9				
10	スターフォース	3,287,100	先生　TLS－アイスマン	31面 (∞)

ヤングパレス

沖縄県沖縄市中央1－14－2　☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らう	2,748,450	Y君	1コイン　ALL (チョウヒ)
2	[redacted]狼伝説2	675,400	Y君	(ビッグベア)
3	R－TYPE LEO	5,185,710	ZTT	ALL
4	ぷよぷよ	159,830	俺	730ブロック
5	ストリートファイターII' ターボ	1,145,600	沖縄公安	ALL (ケン)
6	ストリートファイターII' ターボ	1,041,200	ふりかけ	ALL (ケン)
7	達人王	1,203,670	KK	1－5ステージ
8				
9				
10				

ゲーメスト
6月号
No. 91
定価530円

次号は4月30日発売!!
怒濤のニューゲーム大攻略!!
ダークエッジ、ガイアポリス、ワールドヒーローズ2 V－V、マッスルボマー
その他新製品発売直前情報満載!

論 AOUショーを見て思う

格闘ブーム全盛

今回のAOUショーを見て、つくづく今は格闘ブームなんだなと感じさせられた。各メーカーたいてい1つは対戦型の格闘ものを出してきていて、これからは対戦型のゲームがかなり多くなってくることだろう。

ザ・ベストゲームを聞いてみても、かつてはシューティングゲームのヒットが多かった。しかし、近年は格闘ものに主流が移っている。これはなぜだろうか。

大きな理由は、ハードの進歩により、大きなキャラクターを自由に動かせるようになったことがあげられると思う。以前はキャラクターものといっても、キャラクターが小さかったし、動きのパターン数も少なかった。そのため、キャラクターをリアルに表現することが難しかった。しかし、近年それが可能になってきて、より感情移入しやすいキャラクターものの魅力が大きくクローズUPされてきたのだろう。ストIIを最初に見たときのキャラクターが息づいている感覚は非常にインパクトが強く、感動すら覚えたものだ。

しかし、たまたま格闘ものがヒットしたためか、ゲームの世界観が同じ方向に片寄りがちなのは残念なことだ。ほとんどの格闘ものが、各国の代表か、アメリカの市場を意識したアメコミ調の世界になっている。

もっと夢のある世界を!

海外向けの題材にこだわって国内のファンをおろそかにすると、結局損をすることになると思う。アーケードゲームで人気のあるものを作れば、家庭用でも人気がでるし、さらにメーカーのブランドをUPさせることになる。この相乗効果は無視できないはずだ。

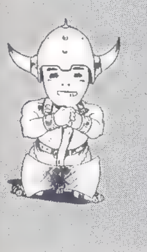
最近は、東南アジアの市場も大きくなっている。アメリカ市場を意識しすぎることなく、自由にゲームの世界を作り上げていってもよいのではないだろうか。

今回のショーでは、アイレムの海底大戦争や、コナミのガイアポリス、セガのダークエッジなどが独特の世界観を見せてくれた。これらのゲームは最終調整をきちっとして、プレイヤーにわかりにくかったり不満感がないように完成させてほしいと思う。

また、各メーカー共にマス・メディアに対して、できるだけ取材に協力してほしいと思う。ゲーメストでゲームを盛り上げようと思っても、写真が数点しかこないのではページの取りようがない。取材させてもらえば、各ゲーム誌は好き・な・よ・う・にページを組めるはずだ。

これからも、ゲーメストは魅力あるゲームに対してできるだけ応援していきたいと思っている。

（ぜんじ）



●ども、ももかん（桃缶ではない）です。

ワールドヒーロズ2はよいぞ。非常に速いのだ。出たらやってみてね。プレイするならマッドマンだね。

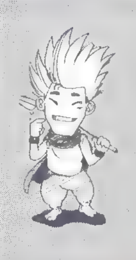
そういえば最近ゲーセンでお金を使っていないな。TRPGのほうにお金を使ってしまい超ビンボーになりそう。お金がほしいよ…トホホ（泣）。

3月13、14日に軽井沢にいくぞ（3月2日現在)。ゲーメストの読者の中にいるかな？　（リョウコは私がやる。もも）



●最近ミョーに体力のなさを実感する、やっぱ年かな?なんて思いながらも家でフーピーを（最近買ったノダ）ずっとやりこんでたりしてる。皆さんも昔の超ムズゲームなんかの基板を買ってやってみたら？新しい楽しみ方も見つかるよ！

今月のガンネイルの記事、3ページで最後までという超駆け足だったけど許してちょうだい、わかんない所があったらエンリョなくお手紙ください、できる限りお教えしますので…。　（どん吉）



●「僕の留学体験記」から6年。様々な思い出、仲間が記憶を通り過ぎていき、今、新たな世界へと旅立つことになりました。ゲームが頭から離れることは当分なさそうですが、新天地は厳しい場所となりそうです。

最後に、富山の御旅屋さん、KOUさん、甲冑娘の本多さん、たらばーさん、パパラさん、SOHさん、水島みーなさん、そして㋖屋、ゲーメストライター諸氏に…ありがとう!!　（水島屋T.J.）



●10年後、どれだけのものが生き残ってるんだろうか？とか考える。いや、時間って本当～～になんにも残してくれないからさ。ものがなくなる。おぼえてた人がいなくなる。おしまい。この調子だと、現在ってやつはほとんどなんの価値もないんじゃないか？とか思えてしまう。それでも、どうにかしてずっと生き続けるなにかを残したい“時間”に消えないひっかき傷をつけてやりたいんだよねえ。

（サルにはじまりサルに終わる　栗原桃郎）



●2月28日にスキーの検定があった。検定は今年で3回目。4種目あったのだが、まあ笑える1日で終わった。3つ目まで自分ではちと失敗と思っていたが、実は貯金できていた！勘違いした私は、最終の総合滑走へ。ンゴー！ドタターン！ゴール10m前で転倒！トドメを刺された～という感じだった。結果発表を見にいった私はビックリ！転ばなきゃ合格だったなんて！なあ～んてバカな私でしょう。

（コケなきゃトップ合格だった　ずる）



●餓狼2増刊の原稿もあらかた終わってようやくヒマができた私。あいかわらずコズモはうまくならないが、V－Vが発売されたのでやりこむことにしよう。

さて、SF好きの私が最近読んで面白かったのが、先日紹介した「エンダーのゲーム」とグレッグ・ベアの「ブラッドミュージック」だ。これは人類が知性ある細菌に犯されてしまう話。ただの破滅ものではなく、深い洞察と示唆に富んだ名作だ。読もう！（ぜんじ）

GAMEST ゲーメスト　5月号

■平成5年5月1日発行　第8巻8号通巻90号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　栗原桃郎　N,O
ずるずる　APAPA　YOU・A
塩原利康　C·LAN　いなりん　古葉美一
植村伴北　藤原ひさし　びぐ　もも　かる
F-GLD DON　RIK君　SHO太郎侍　ダラス
内山利栄　猿渡雅史　遊佐孝之
佐藤孔建　林野吉　二田祐樹
坂井肇　大野純司　霜田和人　竹森眞由美
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

待って一、もうひとこと

☆サイバトラー・ヒント

Ⓐ＝溜めアイテムのこと。Ⓑ＝ノーヒント。Ⓒ＝Aボタンのこと。Ⓓ＝Ⓒの逆。Ⓔ＝この面だけに出現するウェポン。Ⓕ＝交互に置いてあるボックスの側面を右から左向きにショットで…。Ⓖ、Ⓗ＝アルファベット順に、③→④だ!!

…これでも分からないという困ったちゃんは、来月を待てい!!

（FRS・N,O）

表紙の裏をとれ

今回は描き方をかえてみたのですが、どうでしょう？

さて、一体何で描いてるかと質問がありましたが、アクリル絵具（リキテックス社）です。ガッシュじゃないよ。

次、アンケートは次に誰を描くかの目安です。主にね。

最後に。やっぱダイノレックスは時期をのがしてるよ。ダッシュみたく、リメイクして出しません？

（藤原ひさし）

頑張ったぜコーナー


闘いは熱いほど心に効く!
SEGA
その他、
いずれ劣らぬ
ファイター達が
君を待っている。
チャック・デンバー(21才)米
連続10KO勝ちを記録している
新進気鋭のボクサー。
ピンキー・ノーマン(25才)米
そのラフなファイトとパワーに、
多くのボクサーが恐れをなす。
繰り出す拳で
ハートとボディが
熱くなる。
マキシマム・シュミット(24才)独
クレーバーなボクシングスタイルを誇り、
屈強な体とクールなマスクで女性ファンが多い。
実践感覚の興奮!対戦式ボクシングゲームマシン!
Title Fight
タイトルファイト
手に汗握るとはこのことか!
実践さながらの拳の動きが君を熱くしてはなさない、孤高のボクサーとして君はどんなライバル達と巡り合うのか?
あまりにもリアルな場面設定やアクションに加え、さらに仲間と楽しめる2人用乱入対戦が可能。
大きな画面とたかぶる音響効果、様々なキャラクターも選べて楽しさ倍増!
猛者大歓迎!一刻も早いエントリーを乞う!!
2人用
乱入対戦
可能
未来をかけた
超3次元バトルが始まる。
超大型コンピューターに支配され、生きることを許されている人間達。
その支配から逃れたアウトサイダー達は、夢と望みのために争いあう。
しかし、この戦いすらも管理され、強すぎる戦士は送り込まれた刺客によって抹殺される運命にあった。
人間の未来を取り戻すため刺客を倒し、大型コンピューターを破壊せよ!
2人用
乱入対戦
可能
対戦式3次元バトルアクションゲーム
DARK
EDGE
ダークエッジ
株式会社 セガ・エンタープライゼス
©SEGA
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
博多販売 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区6丁の目赤沼4-3 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

'93 AOU
超期待作品

溜めて…大技24種を出そう!

タオ体道 Tao Taido

by ずる

格闘ものなのだが、大量の溜め技を知ってしまうと、それにハマってしまう。さあってどの大技で倒してくれようか。



最強の武術家を目指す

タオ体道とは、最強にして最大の武術のこと。そしてこれは、伝統のタオの武術である。

世界中からタオの武術の奥義をもとめて、8人の武術家たちが集まった。

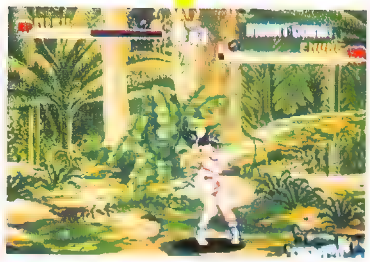
その奥義を勝ちとるため、8人の武術家たちは闘い、生き残らなければならなかった。

特殊能力をもつ8人登場

登場人物である8人には、おのおの身につけた数多くの技をもっている。

そんな多くの技の中に、溜めを必要とする大技が存在するのだ。これが各キャラに存在する大技である。

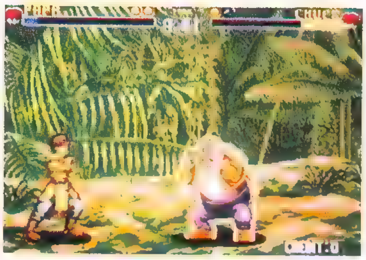
さてこの大技であるが、ボタンを押すことで溜めを開始する。このとき、グラフィック上では、キャラクターはポーズをとりながら少しずつオーラのように光りはじめる。



「キャーッ!(これ、大技の1つっす)」

溜めは3段階あるので、これの程度に応じて、オーラも3段階に変化する。

面白いのは、溜めているという動作を敵に知られてしまうのと、溜め時間がわかってしまうということ。



溜めの中からでも攻撃に移ることができるのだ。

「おっ狙ってるな」

と悟られてしまうのだ。

まあこのときがスキになるので注意して使わないと単なる自殺行為となる。

使い方としては、打撃中心であるゲーム展開の中で、相手との距離を見つつ、一番短い時間で出せる大技をスッと出して相手を倒し、より長い溜めをつくれる時間をつくるといい。



「私のキックを受けてみなーっ」

一番短い溜めの大技も、8種類あるので、相手の状態を見て出す必要があるぞ。

実際にプレイをしてみると小技による、

「バシッバシッ、バシッ!」

という地味な打撃戦になると思ったら、

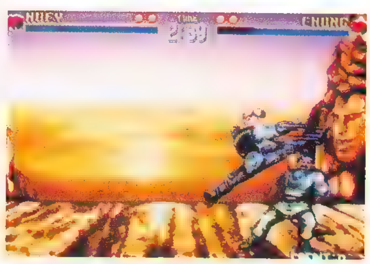
「ヒュイイイン、ターッ!」

って感じの溜め技、溜め技、溜め技…とにかく溜め技の連続になる。

このため、見ていると、とても派手な展開になる。

「大技を、大技で迎え撃つ!」

というのがこのゲームの面白さとなる。



「トゥットウットウッ、連続キックだ」

中に変な技があるぞ

各キャラには、24種の大技があるが、その中に、相手にスキを見せてから始まるものがある。これがまた変な技なのだ。

よろけたり、倒れたりして敵が近くに来たなというところで、いきなり攻撃が始まる!

知らずに近よった日にゃあ、「ズバババン!」と無防備のところに大技が決まるのだ。

この技系は、面白い動きをするので、覚えてしまえば防げるようになるため、一度は喰らってみる必要があるかも知れないね。

最大の溜めによる大技でも動きの大きなものが多いので、その動きで笑えてしまったりする。

とくにハリーとパパは、面白い技が多い。この2人を選んで、どんどん技を出して笑ってみるといいだろう。



「いくぞおらーっ」



「ダーッ、アッパーッ!」



'93 AOU 超期待作品!!

光の国からやってきた彼らがウルトラ闘魂野郎!

ウルトラ闘魂伝説

出てくるキャラはみんな二等身、かる〜い気持ちでコインを入れると痛いめにあうぞ!

いなりん

かわいい見ためと裏腹になかなか手強いゲーム!

今回のショーでバンプレストから出展されたアーケードゲームが「ウルトラ闘魂伝説」である。もうゲーメストのほうで何回か紹介しているのでゲーム画面などが頭に浮かぶ読者も多いことだろう。

横スクロールの格闘タイプのゲームで全6面あり、各面に中ボスとボスがいる。ボスといいザコといいウルトラシリーズを知っている人にとってはなつかしい奴らがたくさん出てくる。だが奴らのかわいい姿にだまされてはいけない。ザコといっても油断しているとボコボコにされてしまうので注意しよう。



なつかしいキャラはうれしいんだけど、この大きさの違いは?ひど〜い。

プレイヤーが使用できるのは、ウルトラ兄弟の中から「初代ウルトラマン」、「ウルトラセブン」、「ウルトラマンタロウ」の3人である。彼ら3人の強さにあまり差はないので、安心して好きなキャラを使っていいだろう。

まずは思いどおりに動かせるようになろう!

操作方法は8方向レバーで移動、攻撃ボタン、ジャンプボタン、必殺技(ウルトラボンバー)ボタンである。レバーを同じ方向に2回連続で入れるとダッシュ、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとダッシュ技が出せる。

敵に近づいた状態で攻撃ボタンを連打すると連続技を出し、敵をふっ飛ばすことができる。ただ、連続技の最中でも敵に反撃されることもあるので注意しよう。



これが連続技、威力はあるんだけど反撃されちゃうんだよね〜。



これがため技、威力はけっこう強いぞ!

攻撃ボタンを押し続けて離すとタメ技が出せる。ボタンを押し続けた時間が長いほうが攻撃力が高くなるのだが、ボタンを押している間は動きが遅くなってしまう。

もちろんジャンプ中に攻撃ボタンを押せばジャンプ技を出すことができる。また自分よりも大きなキャラの頭にジャンプで乗ることもできる。



こんなふうにしてのっかっていー気分を味わえます。

そのほかにも2P同時で出せる2人合体技などの隠された技がある。いろいろためしてみよう。

君の好きなキャラはどれかな?

ウルトラマン

とにかくウルトラマンの特徴はダッシュ攻撃からの連続技である。ダッシュ攻撃(跳びげり)で敵を倒す、そのまま攻撃ボタンを連打していると倒れている敵をポカポカなぐることができる。

ボンバーは八つ裂き光輪を自分の周りに8個出し、画面内の敵すべてにダメージをあたえることができる。



無抵抗なやつを殴るのは気がひけるなー、なんて甘いことをいってる場合じゃな〜い。

ウルトラセブン

ウルトラセブンのダッシュ攻撃はスライディングである。この技がわりと強いので、この技主体で攻めていくとよいのだが、1回1回敵が倒れてしまうので時間がかかってしまうのが難点である。

ボンバーは派手な光を放つ強力な攻撃だ。ただ範囲は自分の周りだけである。

ウルトラマンタロウ

タロウのダッシュ攻撃はフライングクロスアタックである。この技は敵に向かって飛んでいく技であるが、攻撃ボタンを押す長さによって飛んでいく高さを変えることができる。高いのならボスの頭上を越えていくこともできる。

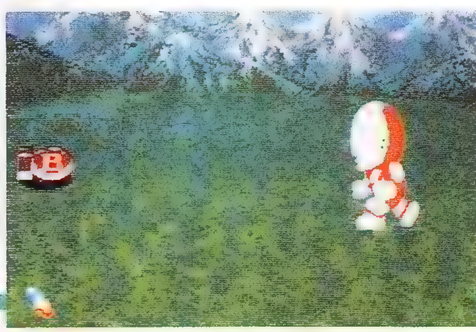


これが高いクロスアタック、逃げるときにしか使えないよ〜な?

ボンバーは体が光って無敵になり、素早く画面内を動きまわって敵を倒すものである。敵の攻撃を避けるときにも使えるのだが、このゲームの必殺技は「使うと少し体力が減るタイプ」ではなく、シューティングゲームのような「ストックのある分だけ使えるタイプ」なので、使ったときにできるだけ多くの敵にあてるようにしたい。

最後になってしまったが

このゲームにはアイテムが2つある。1つは爆弾の形をした「ウルトラボンバー」。これを取ると必殺技のストックが1つ増える。あと1つはカプセルの形をした「ライフ」。これには大・中・小の3種類があり、取るとプレイヤーのエネルギーが大・中・小に応じて回復する。



これがアイテム、見ただけでどんなものかわかるね。

あと、2P同時プレイのとき味方のキャラを殴ると、エネルギーがすっごく減る。息のあったプレイが必要だ。

'93AOU ポリゴン

大型筐体による擬似3Dの世界。ポリゴン処理による臨場感はますます磨きがかかっている。

●バーチャフォーミュラ(SEGA)
●ギャラクシアン³(ナムコ)
●エア コンバット(ナムコ)

ここまでやる!さすがセガ!

VIRTUA V.F. FORMULA

©SEGA

バーチャ・フォーミュラ

さらに大きな展開を考えているセガ。V.R.のDXタイプよりも大きいものが登場させた。


基本的にV.R.とグラフィックは同じなので違いが分かりにくい。

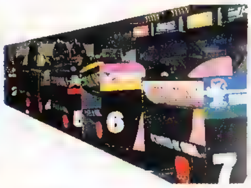
大型遊園地にしか入らねえんじゃねえか、これ!と言わんばかりのものを今回のAOUショーに登場させた。

ほとんど本物と同じ大きさの筐体が、左右上下に動く!過去に本物のマシンを使ったタイプがあったが、それに動きが加わったもの。

ソフトはV.Rの初、中、上級。でも、乗って運動する感覚は、全然違うといっていい。

ときには大きく、ときには小さく細かい振動まで表現できるムービングタイプ。直線をつっ走っていても、ロードのデコボコをひろうような感じで、バンバンはねるからすごい!これならきれいなコースやバンピーなコースを表現できちゃうね!


直進していても、路面からの振動があるので気を抜いて走れない!


通信機能によってズラリと並んだ姿は、まさに壮観ってかんじ。


V.F.は大きな画面なので、より迫力のあるレースシーンが楽しめるのだ。

トップガンを目指せ

AIR COMBAT™

エア コンバット

©(株)ナムコ


海上戦。ロックオンして狙えー。

ここまでリアルな空戦シミュレーションは初めてではなかろうか?

ついに出た、ポリゴンの空戦シミュレーションゲーム。一対一の空での戦闘、ドッグファイトを超リアルに表現しているぞ。

気になる操作系はレバー(操縦)+ボタン×2(ミサイル&バルカン)とスロットル(スピード操作)。この感覚は本物の戦闘機そのもの。

そしてプレイヤーの目的はただ一つ、時間内に敵機を破壊する。ただそれだけ。バルカンでチマチマとダメージを与えるのもよし、ミサイル(誘導)で一撃で仕留めるのもよし、体当たりするのもよし(これはウソ)とにかく計6機の敵機を破壊すると作戦終了。キミは空の覇者となれるか。


大画面のリアプロジェクターと一体の筐体。


敵の背後を取った。バルカンで撃て!!

※画面は開発中のものです。

宇宙戦争再び始まる…

GALAXIAN³™

ギャラクシアン³

シアター6 プロジェクトドラグーン

©(株)ナムコ

プロジェクトドラグーンを君の街で実行しろ。6人協力プレイスタート。

ナムコ・ワンダーエッグのギャラクシアン3が、大規模ロケーション向けに装いも新たに6人用バージョンとなった。その名もギャラクシアン3・シアター6 プロジェクトドラグーン。

ポリゴンを駆使した超ド迫力の戦闘シーンやオープニング、そしてあまり見たくないが地球が破壊されてしまうバッドエンド。グラフィックはワンダーエッグ版よりもパワーアップしているのではと思わせてくれる。

そしてあのBOSEのスピーカーでの宇宙感覚あふれるサウンド&ボイス。

体感でないのが残念だけど、それを補ってまだ余りあるこのコンパクト版はもうすでに様々なロケーションで出回っているぞ。

6人で敵を破壊して地球を守ろう。


あふれんばかりの敵機。すべて撃てるかな?

大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー!!

'93AOU 対戦格闘

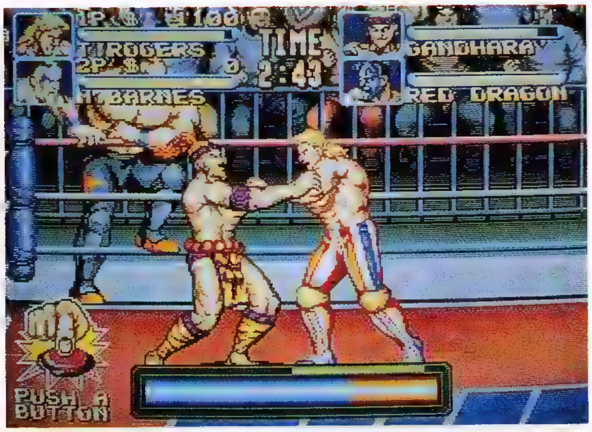
1つのジャンルとして確立されていく対戦格闘アクション。対プレイヤー戦に一番燃えるのはどれか？

●ファイアースープレックス（SNK）
●ナックルヘッズ（ナムコ）
●タイトルファイト（SEGA）

超本格的格闘ゲーム
ファイヤースープレックス

©SNK

これぞ、男のスポーツだ。今、人気のあるプロレスを超リアルに再現したゲームだ。

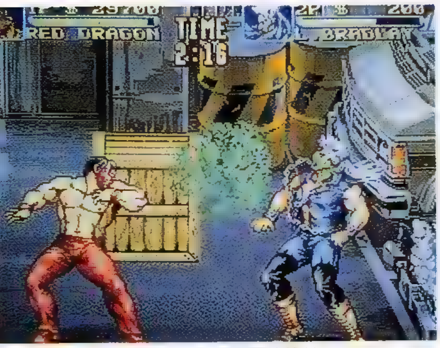


ボタンを連打して相手に技をかけろ！

SNKの100メガシリーズ第3弾は格闘だが少し違うぞ。なんとプロレスだ。ゲーム中には数々のレスラーが出てくる。どのレスラーも個性タップリだ。正統なレスラーから凶器を使う悪役、さらに火や毒霧を吹くレスラーまでいるぞ。

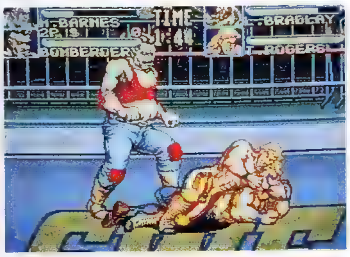
ルールはプロレスと同じ。ただデスマッチとしてリングのない場所で戦ったりもできる。乱入対戦もできるぞ。

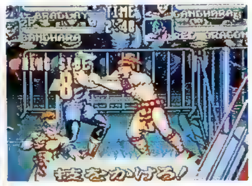
技のかけかたは、ボタンの連射速度とレバーでできるのだ。全国のゲームセンターからボタンを連射する音が聞こえてきそうだ。



レッドドラゴンの毒霧攻撃だ！

「助けにきたぞー！」「早くギブアップしろ〜！」





やばい！場外に落ちてしまった！相手を倒してリングへ上がれ！

ボクシングで対戦!
Title Fight™ タイトルファイト

©SEGA

思わず身をそらしてしまいそうな感じで楽しめるアクションゲームの登場!

体感ゲームで過去に「ヘビーウェイトチャンプ」というゲームがあったのをご存じかな。まあ同じメーカーのものなので、その系統になるとは思うが、ゲームタイトルはその名を継がず、「タイトルファイト」となった。

2つのモニターがいっしょになった大型筐体タイプで、モニターの前にレバーが2本ずつついている。

この2本のレバーが、このボクシングゲームのプレイヤーの腕となるわけだ。

あとはレバーを前に倒し、パンチを出すだけ。

レバーを回したり、真っすぐ入力することでパンチに変化させられるので楽しめそう。




自分を透かして相手が見えるので、より近い視点でプレイ可能。

キャラの生きてるアクション
KNUCKLE HEADS™ ナックルヘッズ

©(株)ナムコ

次の挑戦者は誰？さあSHOW TIMEの始まりだー。

ついに出た、4人同時可能の対戦ゲーム。ルールはいたって簡単、相手を倒す、ただそれだけだ。忍者、棒使い（女）、ハンマー男など超クセのある6人のキャラクターから1人を選び、レバーとボタン3つで操作しよう。数々の必殺技を使うのはもちろん、気合を溜めてから必殺技を使うのがとてもGOOD。気合の溜まりかたで攻撃がかわってくるぞ。

いろんなところで親切設計が見られる、このゲーム。4人集めて対戦するしかない。仲間でやったら友情深まること間違いなし？


1対2ィ〜。4人プレイもできるよ〜ん。



中国のクリスティン・ミャオの同キャラ対戦派手に攻めて、華麗に舞え。

'93AOU etc…

ショーには、数多くのゲームがあふれていた。ゲームセンターに登場する日が待ちどおしいね。



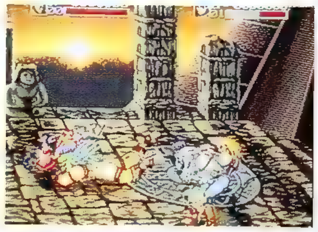
暗黒の使者を追放せよ
ナイトスラッシャーズ

死人が歩き回り、サイボーグ戦士が銃を撃つ横スクロール格闘アクション。

アクション

横スクロール格闘アクションにオカルトやスプラッターの風味を加味した、ドロドロぐちゃぐちゃなゲーム。出てくる敵は、みんなゾンビとか吸血鬼のたぐいで、血やら内臓やらが飛び散りまくる。プレイヤーは3人の中から1人を選び、並いる悪魔をなぎ倒しながら、ステージ最後に待ち構えているボスを目指すのだ。

操作は8方向レバーと攻撃、ジャンプ・必殺技の3ボタン。2人同時プレイのときには、10種類の合体技が使える。



2人協力プレイがこのゲームの醍醐味！

惑わされるな!それは分様だ
ナックルバッシュ

東亜プランの格闘アクションは初めてではないだろうか。このノリは普通じゃないぞ。

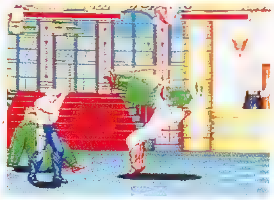
アクション

東亜プランはV・Vのほかに、なんと格闘ゲームを出展していたのだ。その名も「ナックルバッシュ」。つまり拳の籠球靴ってわけだね。

内容は非常に個性的な3人から1人を選んでプレイする横スクロールアクション。雰囲気が妙でいいぞ。ボスを仲間にできたりもする。



怪しげな僧たち。これは寺院か？



やっぱり投げはバックドロップに限るね。そう思わない？

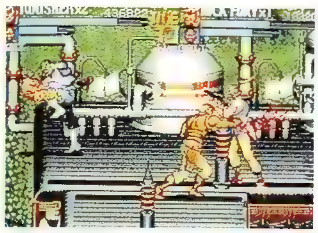
悪に挑む非情な処刑人
パニッシャー

カプコンから、またまた格闘ゲームが出た。銃を撃て!!

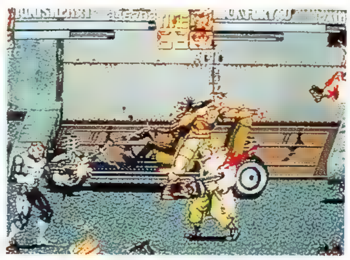
アクション

パニッシャーは、ゲームの大枠は今までの格闘ゲームと同じだ。しかし、そこはカプコン、新しい感覚を随所に感じさせてくれる。

パニッシャーは、元軍人だけあって武器の使い方がうまい。威力絶大のハンドグレネード、撃ちまくれる銃器類の数々。また、銃を持った敵が出てくれれば弾数無制限で銃を撃ちまくれるのだ。



オレがパニッシャーだ！



おおー熱いぜーしぶいぜー撃ちまくれー行けー！

時を駆けぬけ闇を斬る
戦国伝承2

あの戦国伝承がさらにパワーアップして帰ってきたのだ。3つのキャラを使いこなせ！

アクション

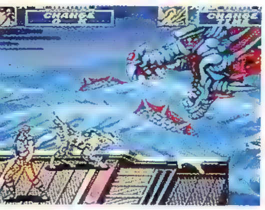
あの、スーパー戦国アクションゲーム「戦国伝承」が2になって帰ってきたぞ。

邪悪なサムライ軍団を率いて未来までも支配しようと企む闇の君主と、現代から歴史を守るために導かれた光の戦士が闘う。

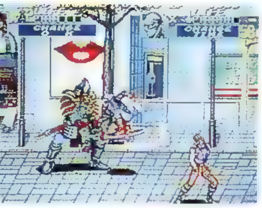
戦国時代、大戦時代、現代と歴史を駆け巡り闇の君主の野望を打ち砕け！

ゲームは横スクロールアクション。ネオジオの4つのボタンをすべて使う。AとBで攻撃、Cでジャンプ、Dでチェンジだ。チェンジをすると天狗、忍者、忍犬のどれかに変身するぞ。どのキャラも強い味方だ。

前作の「戦国伝承」よりパワーアップしているので「アクションは全部やったぜ！」という人はやる価値あり。



うおっドラゴンだ！2P側は忍犬にチェンジ！



ついに現代にやってきた。サムライVS忍者！

リプレイが見られる!
ハットトリックヒーロー'93

自分のプレイ、ゴール！がもう一度見られるのがうれしいかぎりだね！

スポーツ

サッカーゲームとして人気の高かった前作を、さらにパワーアップして登場させたのがこのゲームだ。

正統なルールとプレイを中心に遊ぶことができた前作に、今回特殊攻撃が加わることにより、より迫力のあるゲームの展開が可能になった。

特殊攻撃は、ポイント制になっていて、おのおのに設定されたポイントに達していないと使用はできない。

すなわち、勝ち進んでいかないとより強力な攻撃ができないのだ。

だからといってこの特殊攻撃に頼るところはなく、あくまでも、ゴール前までのゲームメイクがメインとなる。

サッカーゲームは、そこが面白くないとね。いかにゴール前に運ぶか。熱くなれるよこれは！



ヘディングシュート！バシィーおおーっとそうはさせねえぜ！

今回は審判を殴れるぞ
スーパーワールドコート

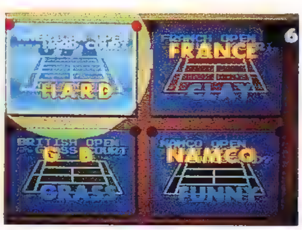
さあ今度はトーナメントだ。ネコのミャアで勝ち進もう。スピーディーな展開もグー。

スポーツ

あのワールドコートが超パワーアップして帰ってきた。

対CPU戦では1セット失敗でトーナメントを勝ち抜こう（なんと各試合はお互いに4ゲームずつ取ったところから始まるノダ。そして友達との対戦も面白い。今度は4人同時まで対戦することができる。操作性もパワーアップして、とっつき易さ、抜群。

選手も相変わらず面白い。今回はなんとテニスのうまいネコやカエルも出てくるぞ。



男ならナムココートを選ぶのだ。



やっぱり、やるなら4人同時プレイ。友達同志で熱くなろう。

大特集 ひきはなせ!! 1993AOUショー!!

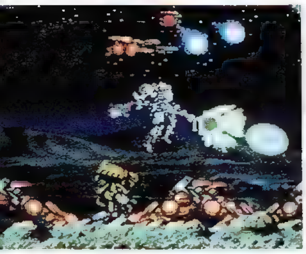
人型ロボにチェーンジ
ハイパーデュエル

©TechnoSoft

プレイ中ならいつでもボタンで変形可能！最高なロボットシューティングゲームだ。

シューティング


1Pが戦闘機、2Pがロボット。グラフィックが決めてイイ。


いい忘れたけど2人同時プレイは、もちろんオッケーだよ。

大宇宙が舞台の横スクロールシューティング。よくある設定だが、変形ボタンがこのゲームの大きな特徴。

自機は、通常戦闘機の形をしているが、変形ボタンによっていつでもロボットに変形できるのだ。これによって、ここはロボットで進んで…といった面白さがあるのだ。

今回のショーでは最後まで見せてくれなかったので残念。はやく後半面が見たい！待ちどおしいよー。

4種のウィングで戦う！
ウィング・フォース

©ATLUS／AI

ウィングアイテムとの合体で、4タイプに変化する自機を操作せよ。

シューティング


いわゆるバリバリのシューティングだ！撃てい。

アトラスより出展されていたシューティングゲームは、今回縦スクロールものだ。

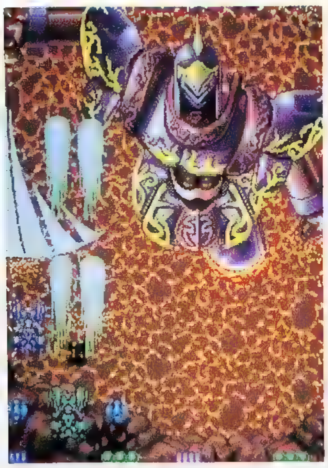
4種のウィングアイテムを取ることによりガトリング、レーザー、ミサイル、ウェーブの攻撃をすることができる。パワーアップも5段階までアップし、緊急回避のためのボンバーありというもの。爽快感ありありものだぞ。

撃つの大好きな貴方へ
龍神

©EAST TECHNOLOGY, LTD

BOMB、留め撃ち、キミのハートを熱くする!!ビッグででかくなーるのだ

シューティング


ため撃ちがポイントだ！巨大なボスも続々と出現。ボンバーと2P同時パワーでケチらせちゃえ！

ゲーム内容は、見てのとおり、縦スクロールのバリバリ撃つシューティングゲームである。もちろん、2人同時プレイ可能、途中参加もできるぞ。

自機は4タイプの中から1つを選べ、操作は8方向レバー2ボタンのカンタン設計。BOMBや溜め撃ちありの撃ちまくりOKの壮快シューティング。だれにでもすぐわかるのが親切でいい感じだ。

特徴的なものは、残機制ではなくライフ制だということと、オプションの存在。オプションは敵の弾を防いでくれるぞ！

とにかくやってみるしか。

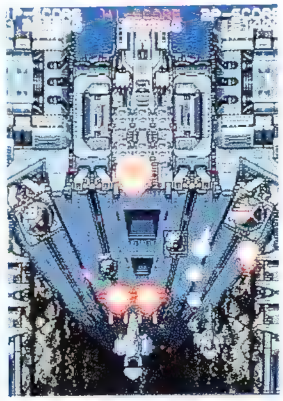
チャージショットでGO!
アースジョーカー

©VISCO

4タイプの自機から好きな攻撃を選んでさあプレイ！ごきげん縦シューだ！

シューティング

キャラクターが4人存在する（選べる）シューティングがビスコから登場だ。


4種のタイプから選択された自機でプレイから選択された自機でプレイ。性質の違いから戦法も変えていかないとつらいぞ。

集中攻撃型、拡散攻撃型、レーザー攻撃型、銃座可変攻撃型と分かれているのだ。まあパイロットの絵があったりするけど、選ぶ基準は攻撃のタイプだもんね。

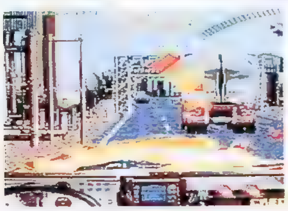
攻撃方法は、ボタンを押し続けると溜め状態になって強力なショットができ、緊急回避用にはボムが存在するのだ。しかしボムを使うとオプションが減るので気をつけなきゃいけないぞ。とにかく撃ちまくりシューティングなのだよ。

凶悪犯人を引っ捕らえろ!
スーパーチェイス

©TAITO

「ナンシーより緊急連絡…」ルール無用のかっとびチェイスが今ここに復活!!

ドライブ


ニトロで一気にカタをつけろ！

スーパーチェイスはチェイスH.Q.、S.C.I.に続く、タイトーチェイスシリーズの第3弾だ。

路面電車を避けつつ体当たりせよ！



ゲームシステムは各ステージごとに犯人車を追走、発見したら体当たりでダメージを与えて逮捕するというもの。これは前作と同じだが、とにかくグラフィック面での成長がめざましい。立体的で透明感のある色使い、カーブでの滑らかなコーナリングは、ハード面で大きな進歩がうかがえる。シリーズファンはもちろん、ドライブ好きな人なら1度はやってみてほしい。

※画面は開発中のものです。

今度はFOCAの公認だ!!
グランプリスター2

©FOCA／Fuji Tslevision
©JALECO

3D視点のF－1ゲーム。グランプリスターの続編。オーバーテイクも装備してる

ドライブ


見よ！この速度!!（479km!!）

前作グランプリスターとの変更点はなんと言ってもFOCAの認可をとりつけてあるところだろう。全車全チーム全ドライバーとも、本物のF－1グランプリと同様になっている。そして、一定時間車が加速するオーバーテイクボタンが追加されている。これにより、最高400キロのスピードを出すことができる。

コースは、既存コースが2コース（イギリスGP、南アフリカ）とオリジナルコース（オーストラリアGP、スイスGP）の計4コースが用意されている。

自車もリニューアルされ、2車種から4車種に増えた。

最大で通信機能も、前作の4台プレイから8台へとパワーアップ。今回はオフィシャルということで、本物のF－1GPが楽しめるのだ。

空前絶後のオモシロさ!
時代を跳び越え、ただ今参上!

ワールドヒーローズ2

ワールドヒーローズ2の発売までもう待てない。新システムと新技、連続技を見てくれ!

ワールドヒーローズ2の発売も近づき、システムも完成されてきたぞ。今月は新しいシステムと新たに加わった技を紹介しよう。

10カウントデスマッチ

前にもいったように、デスマッチモードはシーソーゲージシステムになった。相手の体力を減らせば自分の体力が増えるのだ。そして、体力がなくなると、カウントが始まる。10カウント以内に立ち上がらないと負けてしまうのだ。レバーとボタンを早く押せば立ち上がるぞ。

デスマッチモードでは1本勝負なのだ。しかし、何度も立ち上がると…。

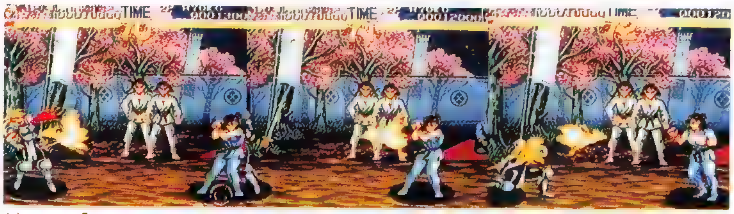

カウントが始まった。早く立て!リョウコ!!

飛び道具、投げ技を返せる!

なんと、相手の飛び道具をはね返すことができるのだ。

これによって飛び道具のないキャラクターたち(マッスルパワーやリョウコなど)はこの技を重宝するだろう。

やり方は、飛び道具が当たる直前にガードを入れればよいのだ。


ジャンヌ「ピーちゃん行きなさい!」
リョウコ「えい!」ジャンヌ「あっ」
ジャンヌ「や、やめて!ピーちゃん!!」

投げ返しのほうは、相手につかまれたと思った瞬間にタイミングよくコマンドを入れれば逆に投げ返すことができるぞ。しかし、それをまた逆に…などということもできる。

やり方は、つかまれたらタイミングよく、レバー+Cボタンを押せばいいのだ。

この2つを使いこなせば有利に戦えるだろう。

キャラクター編 ハンゾウ・フウマの違い

2になって、ハンゾウとフウマに違いが出たぞ。

まず、ハンゾウのほうが足が速く、ジャンプも速いのだ。また、光龍破の軌道も前作とは違うぞ。

フウマは、キックの技が速く、風輪渦斬の軌道が上下するのだ。さらに、フウマは空中投げができるのだ。恐るべしフウマ!

この2人にも新しい必殺技がついた。その名も忍者レッグラリアートだ!


これがフウマの空中投げだ!

ラスプーチン

ラスプーチンは前作にまして変なキャラになった。

新しい技として、空中アクセルスピンや空中二段コサックキックなどを覚えた。

さらにデコピンという対空兵器まで使うぞ。これにやられると、くやしいぞ。

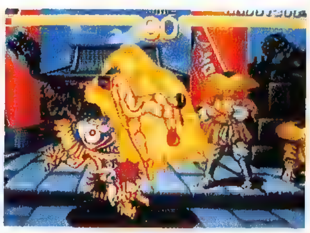

こんな技でやられたくない〜。


なんだか変だぞ?空中にいるからだ!

シュラ

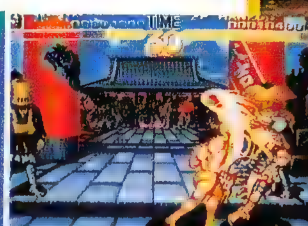
シュラの真空跳び膝蹴りはグラフィックと性能が変わった。まず、上りで相手にダメージを与え、画面の外まで飛んでゆき、さらに膝で落ちてくるのだ。

新しい技として、ダッシュパンチとダッシュアッパーを覚えたぞ。なかなか強そうだ。


おおーカッコイイ!

J・マックス

J・マックスにも新しい技が加わったぞ。ヘッドクラッシュという技だ。この技は、いわゆるジャンプヘッドバッドだ。ヘルメットで頭突きをされれば痛いよねえ。


出し方は←に溜めて→+A。


出し方は↓↑+Aだ。

発売はまだ未定なので、これからほかのキャラクターにも色々な新必殺技がつけ加えられるかもしれないぞ。

そうなれば前作のワールド・ヒーローズとはまた強さが変わってくるぞ。どのキャラも使ってみてくれ!

これが連続技だ!



これで憎いアイツに勝てる

ぷよぷよ

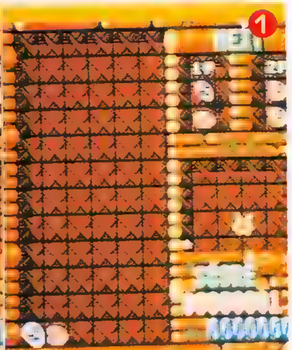
対戦講座「究極奥義」編

ぷよぷよ——それは愛と感動のドラマ

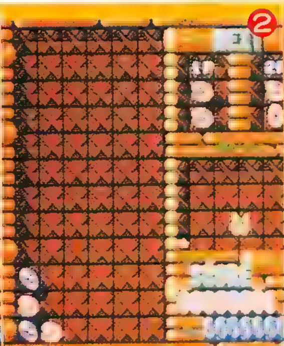
今、ストⅡダッシュターボよりも餓狼2よりも対戦が熱いのがぷよぷよだ。今回は次号からの攻略の予告編でことで、対戦最高最強の秘奥義である「究極連鎖法」について触れよう。

狙いは「ばよえ〜ん」1回

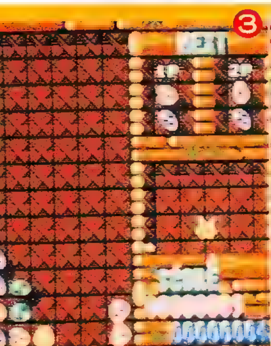
「ばよえ〜ん」1回ってことは、ファイアー、アイスストーム、ダイアキュート、ということはつまり4連鎖を作ればいいということだ。4連鎖を作る最大の近道が究極連鎖法だ。では写真を中心に構成したのでじっくり見て対戦相手を葬ってやれ。



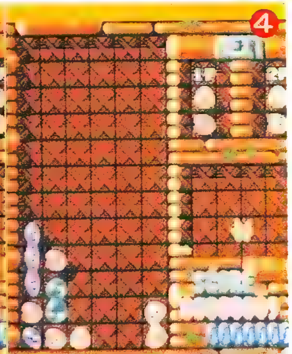
1 まず1つ目の仕掛けを作る。これはラッキーパターン。次のを見つつ置いていこう。



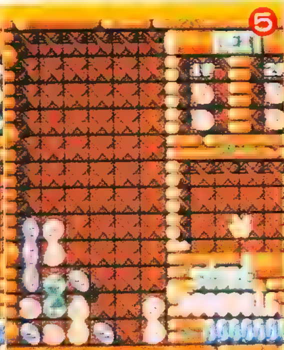
2 この状態だと左端にさらに紫2つが必要だ。次の赤2つはこの状態では使えないので右端へ。



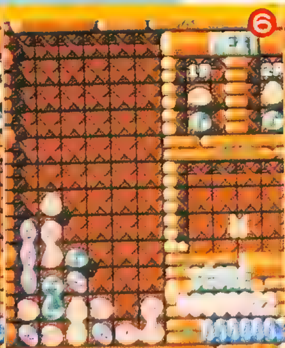
3 とりあえずこう積んでみた。緑は横に並べてもいい。左端に紫。次の列に赤2つ必要だ。



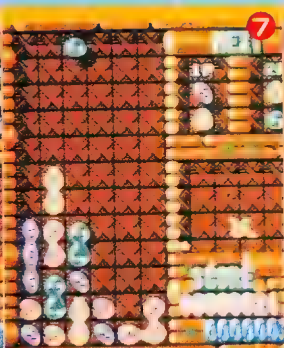
4 とにかく右に仕掛けを作っていこう。いらないものは右端に置くか、上が使える列に立てる。



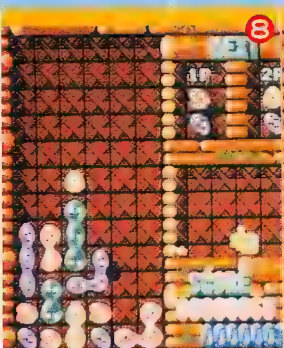
5 この場合だと左の2列がゴミ捨て場として使える。3列目に緑2コ必要だ。紫or黄色待ち。



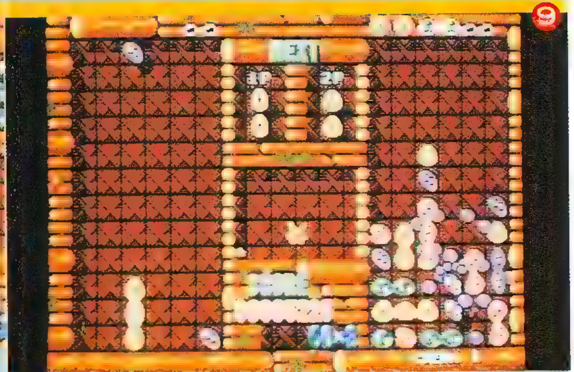
6 右側に赤がすでにあるのでこう置く。最終起爆装置はリーチ。あと緑1、紫or黄が2必要。



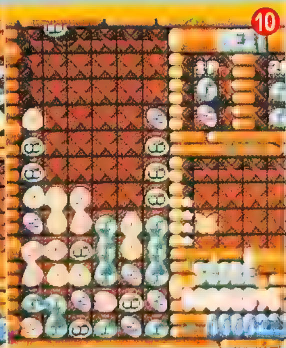
7 緑がそろったので左3列目を使える。ここではわかりやすい紫でいってみよう（次のぷよ）。



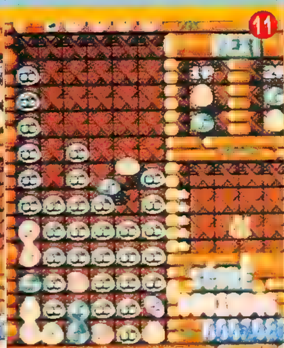
8 さてできた。次のぷよで連鎖開始だが、紫を右端につけて置かないと失敗してしまうのに注意。



9 よーしいった。左端から始めて右から2列目で起爆。これで確実に「ばよえ〜ん」だ。この場合12段のぷよが…。あとは練習あるのみ。



10 これはいい例じゃないけど、おじゃまぷよも活用できるのだ。



11 立ち直れないぐらいぷよが降ってきたらとにかく回してあげけ。



12 2〜3連鎖を絶え間なく送る、「ベチベチ宅急便」も使えるぞ。



Hook
フック
TM
ネバーランドの平和を守るため、宿敵
"フック"船長をたたきのめせ!!
全100種類もの豊富な技を使いこなす
映画さながらのアクションシーン!
最大４人プレイ可能の冒険大活劇!!
今度は君らが、やるんだぜ!
好評発売中
海底大戦争
TM
かいていたいせんそう
我はゆく。混沌たる蒼き深淵へ
近日登場
見よ! このリアリズム、そしてダイナミズム!
これはまさに
シネマチックシューティングゲームだ!!
２人同時プレイ可能の爆裂戦場!
カタストロフを演出する、破壊の美学がここに
ある!!
©1993 IREM CORP.
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本　　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



最強のシューティング登場！
死して屍、ひろふ者なし。
戦国エース
TM
近くは、よって目にも見よ！
戦国六人衆、ただいま見参!!
●個性的な6人のパイロットの組み合わせで広がる、驚異のマルチストーリー、マルチエンディング。全8ステージ。●ショットボタンを押し続ければ、強力なため撃ちが発射可能だ!!●アイテムをとるごとに4段階のパワーアップ。●2人同時プレイ、途中参加OK！
怨霊退散
彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
©1993 PSIKYO CO.,LTD.



超必殺増刊 餓狼伝説2

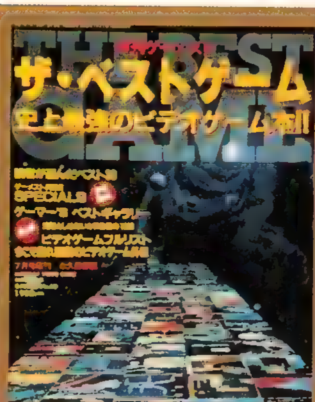
4月19日見参!!

定価1200円（税込み）

対戦攻略はもちろんのこと、対CPU戦やダイヤグラム等々ゲームプレイに関する記事だけではないぞ!!

ゲーメスト増刊号☆絶売中!!

ザ・ベストゲーム



ビデオゲームの歴史が始まって20年余。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30。その中から名作と呼ばれるにふさわしい9作品の徹底解剖。1600作品のフルリスト。
全240頁・1980円

ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたご存じストリートファイターII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラクター紹介、全技一覧表&出し方、コンピュータ戦や対戦の必勝法、開発秘話など内容盛りだくさん。
全144頁・1000円

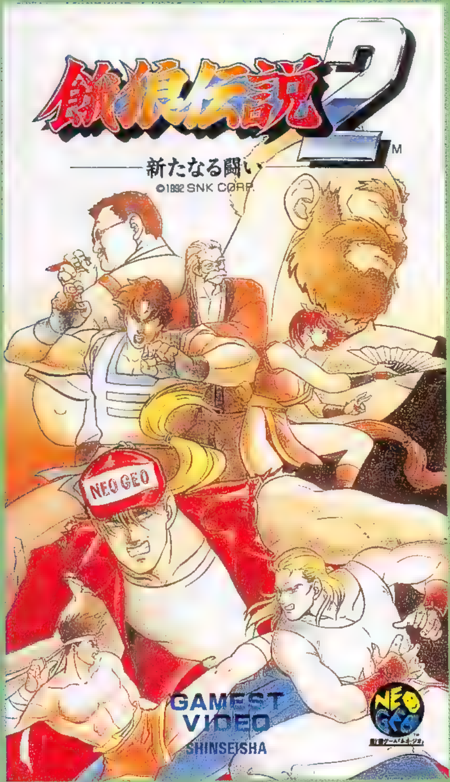
ストリートファイターIIダッシュ



対戦格闘アクションの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王徹底解説、連続技のすべて。人気漫画家によるイラスト特集など。
全160頁・1200円

餓狼伝説2
ビデオ発売!!4月1日

ゲーメストだけのビデオ、オリジナル餓狼伝説2がいま、発動する!!



ゲーメストスタッフが、血と汗を流し、睡魔と闘いながら創った渾身の自信作だ。

対戦プレイにCPU戦名場面や珍場面等々、超絶プレイで君を魅了させてやる!!

4月1日発売！定価6000円（税込み）



開発者インタビューや描き下ろしイラストが目白押しだ!!今からでも遅くない、予約をしに速攻で本屋さんに駆け込むのだ!!



ギャルズ♡アイランド2

ゲームに出てくる女の子だけを集めました!!開発裏話や描き下ろしイラスト、開発資料など、他てはぜったいに手に入らないゲーマーの超必須アイテム。
全144頁・1200円



1991オールカプコン

今一番人気のある、ゲームメーカーカプコンのすべて。第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。イラスト、写真超盛りだくさん。
全160頁・1200円



アイランド黙示録

ゲーメスト創刊号から1992年2月号まですべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーの生の声&イラストと共によみがえらせる。書き下ろしも70ページついた超大作。全544頁・1280円



近日登場!
2人対戦プレイ
WORLD HEROES 2
TM
凄い奴らがやってくる!
ニューヒーロー6人登場!!
総勢14人の英雄達がキミを待つ!
デスマッチもニューリアル!!
10カウント制で思うぞんぶん戦え!
同キャラ対戦もちろん可能!!
実力勝負で白熱バトルだ!
©A.D.K. 1993 ALL RIGHT RESERVED.
開発元
ALPHA
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

KONAMI®　ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ　販売元●キングレコード株式会社

ウィンビー国民的アイドル化計画第2弾

極上Game Music 1枚ください。



ミニアルバム

Pop'nツインビー

4/21発売

●収録曲

1. Sky Avenue(5ステージBGM)
2. 虹色の風(3ステージBGM)
3. A DAY in D.B.-island (ネーム&コンティニューBGM)
4. ぶっとび大砲野郎どもに捧ぐ (ボスBGM)
5. Twin memories(1ステージBGM)…歌
6. message from MADOKA…語り
7. Twin memories (1ステージBGM)…カラオケ

音楽:コナミ矩形波倶楽部
編曲:古川もとあき(1、2)& 光田健一(3、4、5)
歌&語り:國府田マリ子(5、6)
作詞:WINBEE(5)
補作曲:光田健一(5)
CD◉KICA-7613¥1,800(税込)

●シリーズ初のSFCゲーム『Pop'nツインビー』のイメージアルバムが超お買い得価格で登場!
●アレンジは、あのネオシネマ倶楽部の光田健一と古川もとあきのスーパーコラボレーションでお届けする極上のPOPアルバムです。
●ゲームヒロインのMADOKAがなんと歌っちゃいました。しかも、作詞はアイドル街道ばく進中のウィンビーが担当!スーパーアレンジ5曲+MADOKAからのメッセージ+カラオケの全7トラックの超ハイコストパフォーマンスで華麗にツインビーワールドを演出します。
●MADOKAによる曲解説、ウィンビーのカラオケ講座、ツインビー達による楽しい座談会ライナーなどなど ツインビーファン必携の1枚です。

ウィンビー国民的アイドル化計画第1弾!

好評発売中! CD◉KICA-7612 ¥3,000(税込)



ウィンビーをみんなの手で アイドルにしちゃお!

「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」活動開始まで秒読み段階。お便り殺到、担当者窒息寸前!まだアクセスしていないアナタ、まだ間に合うかも。急いで!!住所、氏名、年令、職業(または学校名)、電話番号を明記し、62円切手同封の上、アクセスしてください。参加マニュアルお送りしちゃいます。宛先は

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ(株)
コナミレーベル内
「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」まで

コナミレーベル情報

1993・夏 矩形波倶楽部
2ndアルバム発売予定

日本で唯一のゲームミュージック専門番組
「ゲーム ミュージック クラブ」
毎週月曜日 午後9時より
ラジオ大阪(1314kHz)にて
好評 ON AIR中。



帰ってきた…
好評発売中!
あれから1年。再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!
「餓狼伝説2」
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「がろうでんせつ2」28,000円(税別)
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
噂の対戦アクション
完全攻略ビデオ
「龍虎の拳」登場!
TV-CF全バージョン収録
4月21日発売
ビデオ:PCVP-11102
LD:PCLP-00421
各4,800円(税込み)
ポニーキャニオンから発売
新たな100メガショックは激闘プロレスだ!
近日登場
FIRE SUPLEX
ファイヤー・スープレックス
© 1993 SNK CORP.
好評発売中
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
NEO·GEO
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」
標準価格48,800円(税別)
通商産業省選定
グッド・デザイン商品
株式会社エス·エヌ·ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-8 ■ネオジオ最新情報を電話で聞こう! ネオジオテレホンサービス06-338-8188 ※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。



THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
The Future Is Now
SNK
今再び、伝説の男達が
―新たなる闘い―
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
©1992 SNK CORP



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード）をさしあげます。
（住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく）


COMPLETE FILE
STREET FIGHTER II
コンプリートファイル
ストリートファイターII
COMPLETE FILE STREET FIGHTER II ストリートファイターII
CAPCOM
公式ガイドブック登場!!
(CD付)
超豪華
★超リアルなQサウンド™で新録音多数
★初公開全キャラ比較対比図
★描き下ろしスペシャルポスター(A2版カラー)
★描き下ろしイラスト約30点
好評発売中
定価3,900円(税込)
A4変形上製(全80頁) 発売元：朝日ソノラマ
QSOUND™
QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
©CAPCOM
迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第2弾
恐竜の新時
HE'S LEAVING...
CADILLACS™
恐竜新世紀
キャディラックス
株式会社カプコン®
国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町2-2-8　東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報／大阪(06) 946-6659　東京(03) 3340-0718　札幌(011) 281-8834　仙台(022) 214-6040　名古屋(052) 571-0493
広島(082) 243-6264　松山(0899) 34-8786　福岡(092) 441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト

May 5 1993

No.90

平成5年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第8号通巻第90号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子 〒101 東京都千代田区内神田1-15-16 ☎03(3293)6824
発行●株式会社新声社

定価530円(本体515円) 送料71円

雑誌03659-5 Printed in Japan

T1003659050531